

SONDERHEFT

MIT 2 CDs

Über 1.300 MB auf 2 CDs

CD1: Der Erste-Hilfe-Kasten
mit Patches zu allen aktuellen Spielen
PLUS Mods, Levels, Trainer und mehr ...

CD2: Das ultimative Archiv
über 600 Seiten Tipps & Tricks der
PC Games 2000 und 2001 als PDF

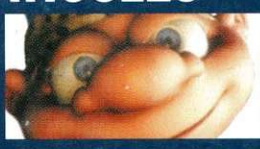
ÜBER 2.000 TIPPS CHEATS & CODES

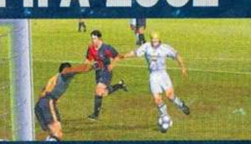
Anachronox, Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal, Bundesliga Stars 2001, Commandos: Hinter feindlichen Linien, Conflict Zone, Desperados, Deus Ex, Die Völker 2, Emperor - Schlacht um Dune, Gangsters 2, Giants, Gothic, Half-Life: Blue Shift (d), Icewind Dale: Herz des Winters



Diablo 2 LoD
42 Seiten Tipps & Tricks
Alle Unique Items
Alle Set-Items

I-War 2: Edge of Chaos, Mech Commander 2, Myst 3: Exile, NHL 2002, Planescape Torment, Rayman 2, Rollercoaster Tycoon, Sim City 3000, Star Trek Voyager: Elite Force, Startopia, Stronghold, Tomb Raider 4: The Last Revelation, Tony Hawk's Pro Skater 2, Train Simulator, Tropico, Z: Steel Soldiers

WIGGLES

Der Überraschungs-Hit aus Deutschland komplett auf 10 Seiten gelöst

FIFA 2002

Vom Bolzplatz in die Oberliga - mit unseren Tipps kein Problem

AUF CD! COUNTER-STRIKE 1.3

Alle CS- und Half-Life (d) Updates sowie topaktuelle Tipps im Heft

AUF CD! OPERATION FLASHPOINT

20 Seiten Komplettlösung
8 Seiten Editor-Tipps
Großes Special auf CD

Commandos 2
Komplettlösung auf 24 Seiten

MIT RIESIGEN LEVELKARTEN



TIPPS & TRICKS SONDERHEFT !



EDITORIAL

Information Overkill

Was will man mehr? In diesem Heft und auf den beiliegenden CDs finden Sie die Früchte von zwei Jahren Arbeit einer fünfköpfigen Redaktion und diversen freien Mitarbeitern. Neben den 164 Seiten Heftumfang schlummern weit über 600 (!) weitere Seiten in digitaler Form auf der Archiv-CD. Es gibt kaum einen Toptitel der letzten zwei Jahre, den Sie hier nicht finden. Aktuelle Patches, Zusatzlevels, Tools und Mods runden auch das Paket der anderen CD ab. Wir speisen Sie auch nicht mit zweiseitigen Artikeln ab, die wir dann Komplettlösung nennen. Diesen Titel tragen nur Artikel, die diesen auch verdient haben. 20 Seiten *Operation Flashpoint*, 24 Seiten *Commandos 2* und sogar 42 Seiten zu *Diablo 2 – Lord of Destruction*. Unsere Allgemeinen Spieletipps sind deswegen noch lange nicht nutzlos: Oft werden die gewissen Knackpunkte angesprochen, die dem Spieler das Leben so schwer machen. Mir bleibt nun nur noch, Ihnen viel Spaß und viel Erfolg mit Ihren Spielen und unseren Tipps zu wünschen.

Florian Weidhase

Inhalt

Komplettlösungen

Allgemeine Spieletipps

Kurztipps

Inserentenverzeichnis

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: tipps@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200
Service-Fax: 0911/2872-250

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

[REDAKTION]
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (V. i. S. d. P.), Silke Menne, Lars Theune, Stefan Weiß

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Carola Giese, Gisela Müller, Roland Gerhardt

Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/2872-340
Fax: +49 - 911/2872-241

E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

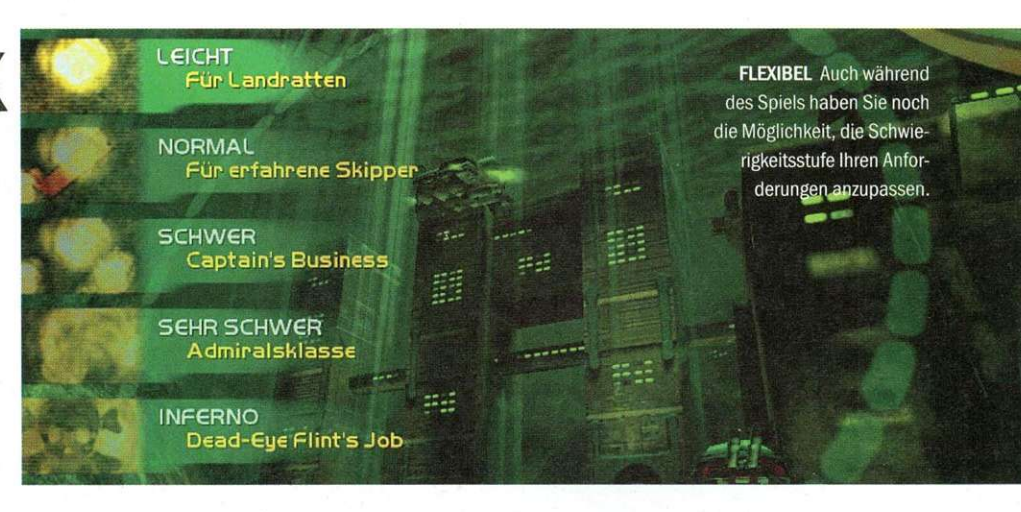
ANZEIGENLEITUNG	TELEFON
Wolfgang Menne	0911/2872-144
Ina Schubert	0911/2872-346

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 1.10.2001.
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anett Heinze, Anschrift siehe links.

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Verlags-/Geschäftsleitung: Rainer Kube
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Aquanox

In den Tiefen des kalten Ozeans findet eine erbitterte Auseinandersetzung um die Vorherrschaft in Aqua statt. Auf den folgenden vier Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie den dunklen Schergen das Handwerk legen.



FLEXIBEL Auch während des Spiels haben Sie noch die Möglichkeit, die Schwierigkeitsstufe Ihren Anforderungen anzupassen.

Allgemeine Tipps

Was soll ich kaufen?

Das hängt ganz davon ab, wie Ihre Aufgaben für die folgende Mission aussehen. Generell sollten Sie sämtliche Gegenstände kaufen, die Sie sich von Ihrem Budget leisten können. Wenn Sie diese dann nicht mehr benötigen, können Sie Überschüssiges wieder verkaufen und bekommen die komplette Summe zurück, die Sie für den Gegenstand ausgegeben haben.

Welches U-Boot benötige ich?

Es gibt zwei Kategorien von U-Booten. Die einen sind schnell, aber schwach gepanzert und die anderen sind relativ langsam, verfügen dafür aber über eine gute Panzerung. Für welches Schiff Sie sich entscheiden, sollten Sie Ihrem Spielverhalten anpassen. Wenn Sie sich gerne mitten ins Kampfgetümmel stürzen, sollten Sie sich für ein gut gepanzertes Schiff entscheiden. Angriffe aus dem Hinterhalt hingegen erfordern ein flinkes Gefährt, mit dem Sie im Notfall schnell die Flucht ergreifen können. Probieren Sie auf jeden Fall alle Varianten aus. Verzichten Sie lieber auf eine zweite Bordkanone oder einige Torpedos und kaufen Sie sich stattdessen ein gutes Schiff. Wenn Sie für die Mission dennoch eine bessere Waffe benötigen, können Sie das Schiff immer noch verkaufen und auf Ihren alten Kahn zurückgreifen.

Muss ich mir alle Dialoge anhören?

Neben einigen Dialogen, die lediglich für etwas Atmosphäre sorgen sollen, enthalten die meisten Unterredungen wichtige Hinweise auf den Fortgang der Handlung. Bevor Sie sich in die nächste Mission stürzen können, müssen Sie zuerst mit der richtigen Person gesprochen haben. Reden Sie aber generell immer mit allen Personen, die im Menü erscheinen. Einige halten auch kleinere Bonusmissionen für Sie bereit, bei denen Sie sich einige Extra-Credits verdienen können. Beginnen Sie das Gespräch aber grundsätzlich mit einer Person, die nicht unmittelbar mit der letzten Mission zu tun hatte. Werfen Sie nach jedem Dialog einen Blick auf das vorherige Menü, ob die Option zum Verlassen des Docks zur Verfügung steht.

Welchen Schwierigkeitsgrad soll ich wählen?

Beim Schwierigkeitsgrad „mittel" und „schwer" haben Sie schon alle Hände voll zu tun, Ihr Gefährt in einem Stück zu behalten. Fangen Sie deshalb mit „leicht" an. Wenn Ihnen dies zu einfach erscheint, können Sie jederzeit im laufenden Spiel den Schwierigkeitsgrad unter „Options/Level" steigern.

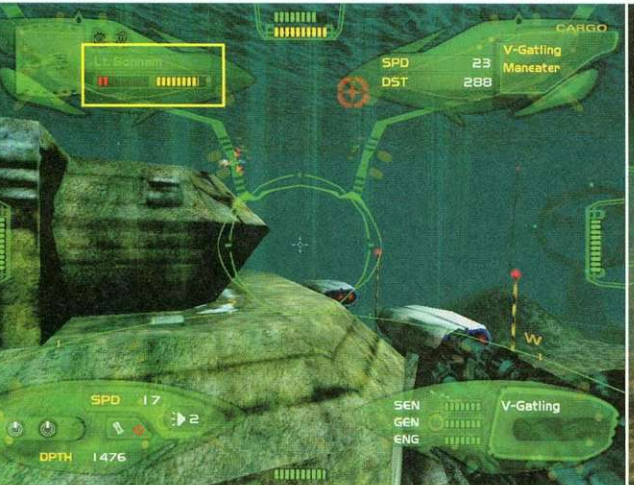
Ich habe alle Ziele erfüllt. Warum endet die Mission nicht?

Häufig kommt es vor, dass scheinbar alle Missionsziele erfüllt sind,

UNTERSCHIEDE Diese beiden Schiffe haben einen fast identischen Preis. Der Unterschied besteht aber darin, dass das schnellere weniger Panzerung als das langsame aufweist.







IDENTIFIZIERT Nachdem Sie das Schiff markiert haben, können Sie in der Anzeige sehen, ob es Ihnen freundlich oder feindlich gesinnt ist.



HART BACKBORD Durch permanentes Ausweichen nach links und rechts können Sie den feindlichen Geschossen ausweichen.

der Einsatz aber trotzdem nicht endet. In einem solchen Fall sollten Sie die unmittelbare Umgebung noch einmal untersuchen. Meist liegt es daran, dass Sie vergessen haben, ein stationäres Geschütz zu zerstören. Sehr nützlich ist dabei der Radar, der aber standardmäßig deaktiviert ist. Gehen Sie in das Menü „Setup/System/Video" und stellen Sie die Radar-Details auf Maximum. Nun erkennen Sie während des Spiels die Gegner anhand der roten Markierungen auf dem Radar.

Wer ist Freund und wer ist Feind?

Wenn Sie sich in einem heftigen Kampf mit einer Vielzahl von Gegnern befinden, verlieren Sie schnell die Übersicht. Auch der Radar hilft Ihnen mit dem Durcheinander aus bunten Strichen nicht weiter. Drücken Sie deshalb die Taste E, um ein Ziel auszuwählen. An der Anzeige am oberen Bildschirmrand können Sie das Ziel nun identifizieren. Erscheint der Name des Schiffes in grüner Schrift, ist es ein Mitstreiter – bei einem roten Namen haben Sie einen Feind im Visier und sollten ihn unter Beschuss nehmen.

Kampf

Wie wichtig sind Ausweichmanöver?

Durch Ausweichmanöver nach links oder rechts können Sie einigen Geschossen entgehen. Die meisten gegnerischen Schiffe und Geschütztürme versuchen, Ihnen in die Flugbahn zu schießen. Warten Sie einfach ab, bis der Gegner auf Sie feuert, und weichen Sie aus. Wenn Sie den richtigen Zeitpunkt abpassen, können Sie abwechselnd von links nach rechts gleiten und werden nicht getroffen. Gerade bei den schwächeren Gegnern funktioniert dies besonders gut, weil diese nur über träge Bordkanonen verfügen. Durch Aufsteigen oder Abtauchen können Sie den Geschossen allerdings nicht schnell genug ausweichen.

Brauche ich den Boost?

Der Boost kann zwischen Leben und Tod entscheiden. Wenn Ihr Schiff schon stark beschädigt ist, können Sie bei der Flucht den Boost einschalten und den Gegnern davonfahren, damit sich der Wartungsroboter in Ruhe um die Schäden kümmern kann. Aber auch wenn Sie etwas angreifen wollen und unter Zeitdruck stehen, gelangen Sie mit dem Boost schneller an Ihr Ziel.



ANVISIERT Mit der Zoom-Funktion können Sie präzise auf den wunden Punkt des Gegners zielen.

Der Gegner ist zu schnell.

Einige Gegner lassen sich nur schwer ins Visier nehmen, da sie sich sehr flink fortbewegen und Haken schlagen. Legen Sie den Rückwärtsgang ein und feuern Sie, was das Zeug hält. Der Gegner nimmt daraufhin die Verfolgung auf und ist immer direkt vor Ihrem Visier.

Hat der Gegner Schwachstellen?

Untersuchen Sie die Gegner ganz genau. Bei den meisten Feinden können Sie das leuchtende Cockpit erkennen, das sich auffällig vom Rest des Schiffes abhebt. Wenn Sie dort einen Volltreffer landen, fügen Sie dem Gegner mehr Schaden zu. Besonders gut eignet sich dafür die



KNAPP Langsamen Torpedos können Sie relativ einfach ausweichen oder sie kurzerhand abschießen.



TUCHFÜHLUNG Wenn Sie sich ganz dicht an den Rumpf eines großen U-Boots drücken, kann der Gegner Sie nicht mehr beschießen.

Zoom-Funktion einiger Bordkanonen. Die Ober- und Unterseite der Schiffe sind hingegen stärker gepanzert als der Rest. Verschwenden Sie daher keine Zeit und Munition, diese Zonen zu attackieren.

Welche Waffe soll ich einsetzen?

Bei **Aquanox** gibt es keine Waffen, die bei einem Gegner mehr Schaden anrichten als bei einem anderen. Es gilt immer die Faustregel: Je besser die Waffe, desto schneller ist der Gegner erledigt. Rüsten Sie Ihr U-Boot mit einer schwachen, schnell feuernden Bordkanone aus und ergänzen Sie die Bewaffnung mit einem Geschütz, das langsam feuert, aber dafür viel Schaden anrichtet. So können Sie während einer Mission die passende Waffe zum passenden Gegner auswählen. Genauso verhält es sich mit den Torpedos. Kleine und wendige Schiffe sollten Sie nur mit Torpedos angreifen, die ebenfalls schnell und wendig sind. Bei großen und behäbigen Schiffen setzen Sie die schweren Torpedos ein. Denken Sie aber daran, dass Sie nahe an den Gegner heranfahren müssen, bevor Sie einen Torpedo abfeuern.

Was kann ich gegen gegnerische Torpedos unternehmen?

Auch hier müssen Sie wieder das Ausweichmanöver einsetzen. Warten Sie, bis sich der Torpedo in Ihrer Nähe befindet, und fahren Sie auf das Geschoss zu. Zusätzlich betätigen Sie die Taste zum Ausweichen. Der Torpedo wird nun an Ihnen vorbeirauschen. Wenn Sie das einige Male erfolgreich absolviert haben, explodiert der Torpedo. Alternativ können Sie auch hinter einem Hügel oder einem anderen Hindernis abtauchen, damit der Torpedo daran zerschellt. Wenn Sie ein geübter Schütze sind, können Sie den Torpedo auch mit einem gezielten Schuss aus Ihrer Bordkanone erledigen.

Warum treffe ich nicht?

Die späteren Gegner sind mit den langsamen Geschossen relativ schwer zu treffen. Es ist dann wichtig, das Fadenkreuz in Fahrtrichtung vor den Gegner zu halten. Über eine große Distanz sehen Sie aber nicht, ob die Geschosse das Ziel auch treffen. Drücken Sie deshalb die Taste E, um auf das Ziel zu schalten. Nun können Sie an der Anzeige im oberen linken Bildschirmrand sehen, ob Sie treffen oder nicht.

Fern- oder Nahkampf?

Große Schiffe sollten Sie im Nahkampf erledigen. Wenn Sie sich ganz dicht an die Außenhaut klemmen, werden Sie von den Bordgeschützen nicht getroffen. Außerdem manövrieren diese Schiffe so träge, dass Sie sich permanent hinter dem Ziel aufhalten können. Bei kleinen Schiffen sollten Sie ebenfalls sehr nahe heranfahren. Mit der Ausweichfunktion gleiten Sie dann um das Schiff herum und feuern dem Gegner in das Heck. Bei den späteren Kontrahenten ist das nicht mehr möglich, da sie sehr schnell manövrieren. Ihnen bleibt dann lediglich der Frontalangriff. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie aber schon über eine Reparatureinheit verfügen und zwischendurch das Weite suchen, damit die gröbsten Schäden repariert werden können. Wenn Sie über eine stärkere Waffe mit Zoom-Funktion verfügen, können Sie den Gegner auch aus sicherer Entfernung erledigen. Achten Sie aber auf die Entfernung zu Ihrem Ziel. Jede Waffe hat nur eine bestimmte Reichweite, in der sie wirkungsvoll eingesetzt werden kann. Näheres dazu steht im **Aquanox**-Handbuch.

Taktik

Wie erledige ich ein großes Schiff mit Geleitschutz?

Kümmern Sie sich zunächst um den Geleitschutz. Da diese Boote meist sehr schnell und wendig sind, geht von ihnen die meiste Gefahr aus. Sie können die einzelnen Jäger auch vom großen Schiff weglocken, um es anschließend in Ruhe auseinander zu nehmen. Das funktioniert aber nur dann, wenn Ihre Mission nicht zeitkritisch ist. Sobald der Geleitschutz zu Fischfutter verarbeitet ist, kehren Sie wieder zum großen Schiff zurück und klemmen sich an dessen Bugwand. Hier sind Sie vor dem Feuer der Abwehrsysteme sicher. Jetzt brauchen Sie nur noch so lange auf den Gegner zu schießen, bis er explodiert. Haben Sie genügend Geld für einige BigBang-Torpedos, können Sie auch zuerst das große Schiff angreifen und sich anschließend um die Eskorte kümmern.

Wie eskortiere ich ein anderes Schiff?

Das größte Problem bei Eskorten besteht darin, dass Sie sich nicht

gleichzeitig um alle Gegner kümmern können, die Ihren Schützling angreifen. Mit einem kleinen Trick schaffen Sie es aber trotzdem. Schießen Sie jeweils nur einmal auf jeden Angreifer. Diese lassen daraufhin von ihrem Hauptziel ab und greifen Sie an. Achten Sie aber vor einem solchen Manöver darauf, dass Sie genügend Energie für die Schilde haben, um diesen Angriff zu überstehen. Besser wäre es allerdings, wenn Sie über einen Reparaturroboter verfügen, der sich in der Zwischenzeit um die Schäden kümmert.

Wie bewege ich mich lautlos?

Bei einigen Missionen müssen Sie sich lautlos am Gegner vorbeischleichen. Am besten geht das natürlich, wenn Sie den Motor abschalten. Drücken Sie dazu zweimal die Taste S und treiben Sie mit der Strömung unter den Gegnern entlang. Meist befinden sich auf diesen Pfaden Minen, denen Sie ausweichen müssen. Wenn Sie einen Stilator besitzen, wird die Geräuschentwicklung Ihres Schiffes so weit reduziert, dass Sie den Minen auch mithilfe des Motors ausweichen können. Feuern Sie aber auf keinen Fall eine Waffe ab.

Cheats

Haben Sie zu wenig Geld? Gefällt Ihnen Ihr Schiff nicht? Kein Problem. Mit einer kleinen Änderung an der Speicherdatei können Sie sich nach Belieben mit Geld oder einem anständigen Schiff versorgen.



Beim Betriebssystem Windows 98 öffnen Sie die Datei „PlayerX.des“ im Verzeichnis: „Windows/Anwendungsdaten/Aquanox“. Bei Windows 2000 finden Sie die Datei im Verzeichnis: „Dokumente und Einstellungen/Name/Anwendungsdaten/Aquanox“. Das X steht für die jeweilige Nummer Ihrer Abspeicherung. Orientieren Sie sich dabei an dem Datum und der Uhrzeit, da diese auch im Spiel für den jeweiligen Speicherplatz angegeben werden. Öffnen Sie die Datei dann mit einem Textverarbeitungsprogramm (Microsoft Word, Windows Wordpad etc.).

Schiffe

Der Eintrag „Ship“ steht für das U-Boot, das Sie zum Zeitpunkt der Abspeicherung besitzen. Insgesamt stehen Ihnen bei **Aquanox** neun Schiffe zur Verfügung. In der folgenden Liste finden Sie die korrekte Nummer zu dem jeweiligen Schiff.

Eintrag	Schiff
Ship = 1	Tailer
Ship = 2	Drowsy Maggie
Ship = 3	Avenger
Ship = 4	Tiburon
Ship = 5	Skipjack
Ship = 6	Vortex
Ship = 7	Succubus 2
Ship = 8	Voodoo Breath
Ship = 9	Phobocaster

Geld

Mit dem Eintrag „Credits“ können Sie Ihr Guthaben ändern. Sie sollten aber keine Zahl eingeben, die über neun Millionen hinausgeht. Mit dieser Summe sollten Sie auch erst mal auskommen. Wenn Sie noch etwas benötigen, können Sie die Datei ein weiteres Mal editieren und Ihr Guthaben erneut aufstocken.

Waffen

In dem Abschnitt „[InventoryItem-Equipped]“ können Sie Ihren Lagerbestand manipulieren und sämtliche Gegenstände hinzufügen. Der Eintrag besteht aus einem „Key“, dessen Zahlenwert für die Art des Gegenstandes zuständig ist, während Sie mit dem Eintrag „Count“ die Anzahl verändern können. Die folgende Liste zeigt Ihnen, welcher „Key“ für welchen Gegenstand steht.

Eintrag	Gegenstand
Key = 1	Vendetta 1
Key = 2	Vendetta 2
Key = 3	Vendetta Gatling
Key = 4	Plasma Gun
Key = 5	Plasma Gun 2
Key = 6	Plasma Gatling
Key = 7	Laser Gatling
Key = 8	Hitman
Key = 9	EMPactor
Key = 10	DoomMortar
Key = 11	Sizzler
Key = 12	SkalarHaubitze
Key = 13	Stanlev
Key = 14	ThresherShark
Key = 15	BullShark
Key = 16	TigerShark
Key = 17	ManEater
Key = 18	HammerheadShark
Key = 19	FlashShark
Key = 20	BigBang 1
Key = 21	BigBang 2
Key = 22	Leech
Key = 23	Buzzer
Key = 24	Small Block
Key = 25	Medium Block
Key = 26	Big Block
Key = 27	Fusion Block
Key = 28	Patch Kit
Key = 29	Robot Repair Kit
Key = 30	Nano Repair Kit 1
Key = 31	Nano Repair Kit 2
Key = 32	Stilator
Key = 33	Booster

LARS THEUNE

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Baldur's Gate hat Millionen von Rollenspiel-Fans rund um die Welt begeistert. Im ersten Teil unserer Tipps und Tricks zum Add-On Thron des Bhaal versorgen wir Sie mit einer Fülle von hervorragenden Tipps und der Lösung zum ersten großen Dungeon - die Wachende Festung.

Die Wachende Festung:

Diesen Dungeon können Sie sowohl in **Baldur's Gate 2 – Schatten von Amn** als auch in **Thron des Bhaal** betreten. Einige Gegenstände, die Sie dort finden, können Sie zwar erst in Kapitel 8 von Cespenar in Ihrem Einsprengsel aufwerten lassen, aber ein Schwert +4 ist besser als kein Schwert +5.

Was erwartet mich in der Festung?

Sie treffen hier auf fast alle Monsterarten, die das Spiel zu bieten hat. Gehen Sie langsam und vorsichtig zu Werke, nach dem Motto „Bewege dich leise und trage ein sehr großes Schwert". Die Wachende Festung hat fünf Ebenen und eine darunter liegende Kammer; der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigert sich von „machbar" bis hin zu „brachial schwer".

Wie sollte ich meine Gruppe für diesen Dungeon ausrüsten?

Sie sollten zwei Heilkundige dabeihaben, einen fähigen Dieb und mindestens zwei fähige Nahkämpfer, um zaubernde Kreaturen zu behindern. Rüsten Sie sich bis an die Zähne und darüber hinaus aus. Magieresistenz und -widerstand sind immens wichtig. Wirken Sie Ihre Zauber, bevor Sie einen neuen Raum oder ein neues Gebiet betreten, und rasten Sie am besten draußen. Wenn Sie eine Ebene geschafft haben, können Sie diese von außen direkt wieder betreten, besiegte Monster tauchen nicht wieder auf. Wichtige Zauber: alle Heilzauber, alle Schutzzauber, Fluch brechen, alle Magie zerstörenden und behindernden Zauber, Schutz vor negativer Ebene, Schutz vor Lebenskraftentzug, Todesschutz.

Taktische Tipps

Versuchen Sie, in Zonen wilder Magie ohne Zauber auszukommen, die Ergebnisse können fatal sein. Die meisten Nebel, Schatten, Vampire und Leichname können mit „Untote bannen" schnell zerstört werden, machen Sie Ihren Kleriker unsichtbar (einige Wesen können Sie trotzdem sehen) und bannen Sie drauflos. Wenn Sie sich in einen Eingang stellen, kommen die Viecher an den Rest Ihrer Mannschaft nicht heran. In der Festung finden Sie einige der für Cespenar benötigten Gegenstände, sehen Sie sich also überall genau um ([TAB]-Taste).

Vor der Festung:

Sprechen Sie mit Odren und bieten Sie Hilfe an, eine Zwischensequenz folgt.

Auf der Festung:

Achtung: Die Helmiten verschwinden, nachdem Sie mit dem Dungeon fertig sind. Verkaufen Sie hier nichts Interessantes. Reden Sie mit Bruder Pol, er gibt Ihnen die Ritualschriftrolle und den Hüterstein, ohne den Sie die Festung nicht betreten oder verlassen können. Verlieren Sie ihn nicht. Kaufen Sie bei Schwester Garlena den Feuerzahn +4, das Kurzschwert des Mask +4, die Taschen und was Sie an Tränken und Zaubern brauchen. Verkaufen Sie Ballast.



Ebene 1:

Gegner
Statuen, Nebel, Schatten, Golems, Trolle, Schleime, Fallen

Wichtige Gegenstände
Glocke, Heiliges Buch, Kerze, Schlüssel, zwei Schutzsteine, alte Hausschuhe, Zunderschachtel

Vorgehensweise
Gehen Sie gleich nach links und dann im Uhrzeigersinn durch die Ebene. Sammeln Sie Lums Notizen, alle anderen Notizen und Pergamente ein und leeren Sie die Schränke. Die kleinen Tafeln geben Hinweise. Öffnen Sie die Tür zum Priester noch nicht. Nachdem Sie alle Monster besiegt haben, nehmen Sie das Heilige Buch vom Altar und kämpfen gegen ein paar Statuen. Gehen Sie nun in die Küche und entzünden Sie den Kamin.

Der Archivar verrät Ihnen, dass der Priester die Verse kennt, aber nach seinen Puschen verlangt. Öffnen Sie die Tür zum Priester (Schlüssel), suchen Sie den Raum ab und klicken Sie auf den Sarg. Werden Sie die Hausschuhe los. Klicken Sie nach dem Gespräch auf den Sarg, um sich die Verse zu merken. Legen Sie Kerze, Heiliges Buch und Glocke in den Altar.
Das Ritual (geht aus den drei Pergamenten hervor):

Glocke, Glocke, Kerze, Buch, Glocke

Ebene 2:

Gegner
Verschiedene Wesen aller Elemente, Dämon, Fallen

Wichtige Gegenstände:
Vier Zepterschlüssel, Schlüssel zur Südwest-Tür des Säurelabors, Notizen. Die Zepterschlüssel werden vom Obermotz des jeweiligen Labors fallen gelassen.

Vorgehensweise
Sagen Sie dem Dämon widerwillig Hilfe zu. In jedem Raum müssen Sie gegen heftige Monster des jeweiligen Elements kämpfen. Gehen Sie zunächst nur in die Bibliotheken und sammeln Sie alle Notizen, um Hinweise zu bekommen, wie die Monster zu besiegen sind. Reihenfolge: Feuerbibliothek, Luftbibliothek, Säurebibliothek, Eisbibliothek. Stellen Sie den Ventilator im Luftlabor (mit dem Eiszepter) auf die höchste Stufe. Öffnen Sie die Südwest-Tür des Säurelabors und danach die beiden Türen zwischen Luftlabor und Säurelabor. Alle anderen Türen müssen geschlossen sein. Die Giftwolke ist jetzt in der Säurebibliothek. Nehmen Sie das Zepter aus dem Säurelabor, gehen Sie ins Luftlabor und drehen Sie den Ventilator zurück. Die Giftwolke ist jetzt im Säurelabor. Öffnen Sie nun die Nordost-Tür des Eislabors. Drehen Sie den Ventilator wieder auf und lassen Sie die Giftwolke ins Eislabor driften. Der Eisgolem verlässt das Labor nie ganz, warten Sie einfach, bis er hin ist. Solange er Sie nicht sieht, bleibt er brav in der Giftwolke stehen und kommt um. Drehen Sie dann den Ventilator ab, nehmen Sie das Zepter aus dem Eislabor, öffnen Sie die Südwest-Tür des Feuerlabors und locken Sie die vier Feuerwesen ins Eislabor, wo sie erfrieren. Achtung: Sie werden von der Kälte gebremst! Gehen Sie dann stückchenweise gegen den Feuerriesen vor. Nehmen Sie das Feuerzepter und befreien Sie den Dämon. Der greift Sie an, danach ist der Weg nach unten frei.

Ebene 3

Gegner
Außerplanare Wesen, Dämonen, Fallen

Hinweis
Zonen wilder Magie haben rote Markierungen, Zonen toter Magie sind blau markiert. Wenn Sie in dieser Ebene einfach drauflosmarschieren, werden Sie sich verirren.

Wichtige Gegenstände
Strahlendes Zepter, drei Zepter-Edelsteine, Tagebuch des Verrückten

Vorgehensweise
Folgen Sie dem verrückten Elf nach Süden. Sprechen Sie mit ihm

Heavy Metal und enge Hosen



Erinnern Sie sich an die Goldenen Pantalons aus dem Freundlichen Arm? Haben Sie dieses modische Accessoire überall mit hingenommen, Herrn Schatten gemieden und todschick den Endkampf gegen Sarevok angetreten? Haben Sie für Lady Elgea in Athkatla die Silbernen Pantalons als Lösegeld kassiert? Haben Sie von lycanth in Abazigals Dungeon die Bronzenen Pantalons erhalten? Wenn Sie diese drei Teile Ihr Eigen nennen, gehen Sie damit zum Schmied Kerrick in Amkethran. Er bastelt Ihnen die „Große Metalleinheit" samt Waffe daraus:

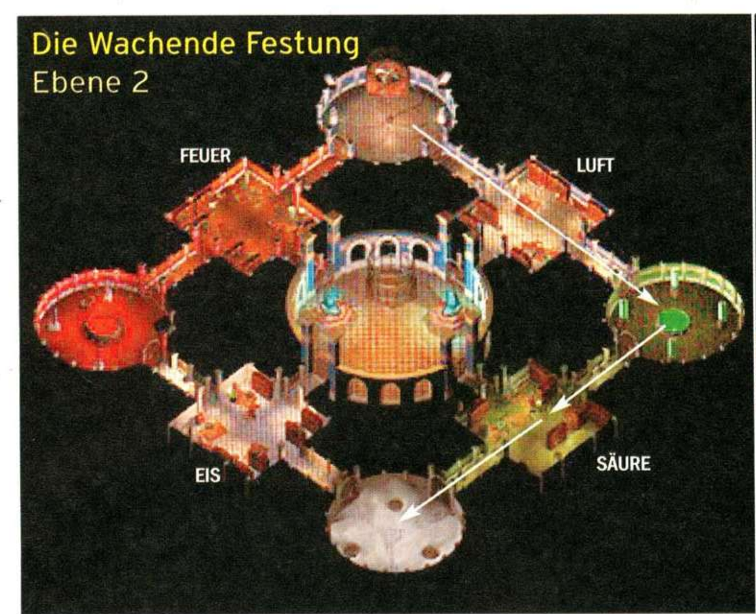
1) Große Metalleinheit: eine Rüstung, die Sie äußerlich in einen Eisengolem verwandelt (RK -10)
2) Großes Metallzepter: die dazu passende Wumme
3) Pulsarmunition
4) Splittergranate
5) Brandmunition

Sie können mit dieser „Ausrüstung" das ganze Spiel bestreiten, aber achten Sie darauf, nicht damit in engen Gängen stecken zu bleiben.
Dass man Ihnen die Goldenen Pantalons (und anderes) am Anfang von **Baldur's Gate 2 – Die Schatten von Amn** dreist entwendet hat, schreit nach Rache: Öffnen Sie die Datei baldur.ini und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein:

Memory Access=100 **Memory Level=1** **Cheats=1**

Laden Sie nun einen Spielstand und öffnen Sie mit [Strg]+[Leertaste] die Cheat-Konsole. Geben Sie Folgendes ein:

CLUAConsole:CreateItem(„misc47");	Für die Goldenen Pantalons
CLUAConsole:CreateItem(„misc5o");	Für die Silbernen Pantalons („o" ist ein Buchstabe und keine Ziffer!)
CLUAConsole:CreateItem(„misccb");	Für die Bronzenen Pantalons





über den Ausgang aus der Ebene. Wenden Sie dann den Zauber „Heilung" auf ihn an. Sehen Sie sich im Raum genau um und nehmen Sie das „Strahlende Zepter" und das Tagebuch mit. Gehen Sie zurück in den Raum mit der Windrose und folgen Sie den Angaben im Tagebuch:

- Nach Osten bis zum Raum mit der Steinsäule (Säule anklicken)
- Weiter nach Osten bis zum Raum mit dem Dämon
- Immer weiter nach Süden bis zum Obelisken
- Westen
- Nach Norden bis zu dem Raum mit dem Baum
- Weiter nach Norden, bis zur Höhle, in der Aesgareth steht

Bis zu diesem Zeitpunkt sollten Sie die ersten beiden Zepter-Edelsteine gefunden haben, den dritten hat der Cambion Aesgareth. Anstatt zu kämpfen, können Sie mit ihm zocken: Er hat das Schwert Spektralfeuer +4 und eine Wunschrolle.

Ebene 4

Gegner
Golems, Salamander, Minotauren, Schatten, Fallen

Wichtige Gegenstände
Carstons Tagebuch, rotes Öl, blaues Öl, violettes Öl, Kristallschlägel, Tagebuch von Carstons Lehrling, Feuerstein und Zunder, Illithidenzepter (zwei Hälften)

Vorgehensweise
Sprechen Sie nicht mit Carston. Im Illithiden-Lager finden Sie Carstons Lehrling, der Ihnen verrät, wie Sie die Glaskuppel verschwinden lassen: Sechs Mal mit dem Kristallschlägel dagegenklopfen.

Entzünden Sie die Feuer entsprechend den farbigen Dreiecken in den Hallen:

Rot	Blau
Rot	Violett
Violett	Rot

Die Maschine von Lum dem Verrückten

Die Maschine von Lum funktioniert nach folgendem Prinzip:

Knopf	Regler	Hebel
Kreis	Rot	Lang
Quadrat	Blau	Mittel
Dreieck	Grün	Kurz

Um zum Ausgang zu gelangen, müssen Sie so vorgehen: Dreieck – Rot – Mittel

Lums Notizen:

Setzen Sie Maschine von Lum mit Bedacht ein:

Kombination	Auswirkung
Kurz - Mittel - Quadrat	Stärke + 1
Blau - Quadrat - Kurz	Geschicklichkeit + 1
Lang - Rot - Kreis	Konstitution + 1
Lang - Kreis - Blau	Intelligenz + 1
Kreis - Quadrat - Dreieck	Weisheit + 1
Kurz - Rot - Grün	Charisma + 1

Schicksalskarten

Problem
Sie spielen mit Schicksalskarten, deren Folgen irreversibel sind. Die Folgen der ersten beiden Spiele sind nicht gravierend, sie lassen sich mit Heilung oder Fluch brechen, aber beim dritten Spiel sind Sie entweder für immer stumm (was nebenbei auch bedeutet, dass Sie nie wieder einen Zauber sprechen können) oder Sie bekommen – in sehr seltenen Fällen – einen permanenten Geistesschild. Diese beiden Zustände können nicht aufgehoben werden.

Lösung
Spielen Sie zuerst um das Schwert, wobei Sie Lebensenergie oder Erfahrung setzen. Speichern Sie vorher ab. Wenn Sie die Auswirkungen überstanden und gewonnen haben, seien Sie feige und speichern ein zweites Mal. Beim zweiten Spiel mit dem Cambion spielen Sie um den Edelstein und setzen den Weg in die Freiheit dagegen. Wenn Sie gewinnen, greift Aesgareth an – ein harter Kampf. Wenn Sie dagegen verlieren, gibt er Ihnen den letzten Edelstein und verschwindet. Dafür erhalten Sie extra Erfahrung. Die Wunschrolle ist es nicht wert, ein Leben lang stumm zu sein.

Lang - Blau - Grün	Magieresistenz + 5%
Mittel - Grün - Dreieck	Sturmstern +3 (Streitkolben)

Achtung: Sie können jede Kombination nur einmal anwenden.

Ebene 5:

Gegner
Fast alles vom Ork bis zum Drachen und haufenweise Dämonen

Wichtige Gegenstände
Schädel des Kriegers, Schlüssel des Herzens, Schlüssel des Verstands, Schlüssel des Geistes

Westflügel
Jedes Mal, wenn Sie die Maschine bedienen, erhalten Sie eine bunte Kugel und einen Schwung Monster dazu. Sie erhalten je vier rote, blaue, grüne und violette Kugeln. Eine Kugel jeder Farbe können Sie nicht im Quickslot platzieren. Diese „Blindgänger" legen Sie in die Säule der entsprechenden Farbe. Achtung: Die verwendbaren Kugeln können positive oder negative Effekte haben – speichern Sie unbedingt vorher ab!

Südflügel
Sie müssen sich zuerst dem Geistwesen beweisen:

Links: Sie müssen eine Zeit lang gegen Horden von Orks bestehen.

Mitte: Der Drache rückt den Schädel des Kriegers nicht raus ...

Rechts: Das Teufelchen hat zwei Rätsel für Sie.

Tipp zu Rätsel 1: Das Teufelchen ist weiblich.

Sie hat drei Brüder und drei Schwestern, es sind sieben Kinder.

Tipp zu Rätsel 2: Wer anfängt, gewinnt.

Nehmen Sie erst zwei Münzen, dann drei.

Ostflügel
Sie müssen den Geistkrieger steuern. Er muss überleben und seinen Endgegner besiegen.
Gehen Sie am besten wie folgt vor:

- Den Raum durchsuchen
- Osten
- Den Goblin angreifen
- Den Raum durchsuchen
- Osten
- Den Raum durchsuchen
- Die Schatzkiste untersuchen
- Das Skelett angreifen
- Die Kiste öffnen
- Norden
- Den Hund angreifen
- Den Raum durchsuchen
- Westen
- Den Raum durchsuchen
- Westen
- Den Raum durchsuchen
- Norden
- Den Stab der magischen Geschosse verwenden
- Den Raum durchsuchen
- Die Kiste öffnen
- Osten
- Den Raum durchsuchen
- Osten
- Den Raum durchsuchen
- Die Schriftrolle verwenden
- Den Raum durchsuchen
- Westen
- Den Raum durchsuchen
- Die Truhe untersuchen
- Durch den Torbogen gehen
- Die Gruft betreten
- Den Stab der magischen Geschosse verwenden

Nun haben Sie alle Schlüssel, um das Siegel zu öffnen und zum Eingekerkerten vorzudringen:

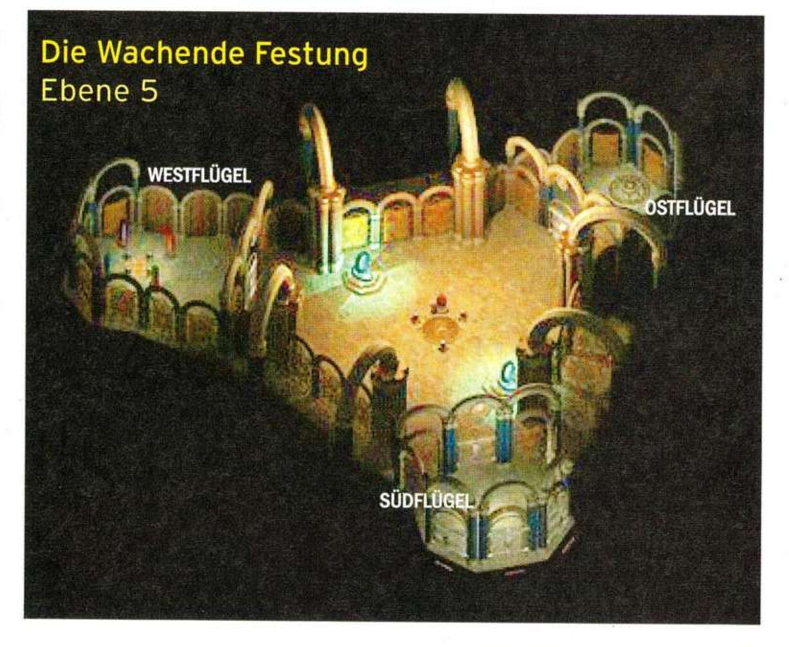
Jedes Mal, wenn Sie einen Schlüssel benutzen, fällt eine Horde Dämonen über Sie her. Bereiten Sie sich gründlich vor und benutzen Sie die Waffen, die Sie gefunden haben. Gehen Sie dann gut ausgeruht zum Eingekerkerten.

Der Eingekerkerte

Sie haben mehrere Möglichkeiten, mit dem Eingekerkerten umzugehen. Hören Sie sich erst einmal an, was er zu sagen hat.

1. Möglichkeit: Sie benutzen die Ritualschriftrolle. Daraufhin sind Sie zusammen mit dem Eingekerkerten eingeschlossen. Wenn Sie rauswollen, müssen Sie ihn auffordern, sich zu zeigen – es ist Demogorgon, der Ihnen in Form einer Statue auf der ersten Ebene der Festung und im Unterreich schon begegnet ist. Sobald Sie ihn besiegt haben, ist der Weg nach draußen frei. Geben Sie den rückgratlosen Helmiten eine Chance, zu bereuen.

2. Möglichkeit: Sie verlassen das finstere Verlies und gehen nach draußen, ohne die Ritualschriftrolle zu benutzen. Oben auf der Festung angelangt, können Sie nun die Helmiten mit Ihren Lügen konfrontieren: Die Helmiten begeben sich dann ins Verlies zum Dämon. Darauf erscheint Ihnen ein Geisterwächter Helms, gibt Ihnen eine Einkerkerungsschriftrolle und lässt Ihnen die Wahl: Sie können die Helmiten zusammen mit dem Dämon einkerkern oder es sich anders überlegen und den Dämon erschlagen, um die Helmiten zu retten. Sie können auch feiger als die Helmiten sein und einfach weggehen, aber wundern Sie sich nicht: Helm sieht alles. MOGGL



Baldur's Gate 2: **Thron des Bhaal**

In diesem Abschnitt widmen wir uns ganz den einzelnen Levels und führen Sie bis zum Endkampf.



Der Übergang

Vorgehensweise

Klicken Sie einen der Steinköpfe an und lesen Sie die Prophezeiung durch, sie enthält Hinweise auf Ihre Rolle in der Geschichte um die Kinder Bhaals. Wenn Sie eine Gruppe haben, müssen Sie mit Ihrem Team gegen Illaseras Mannschaft kämpfen. Wenn Sie alleine sind, müssen Sie nur gegen Illasera kämpfen. Gegenstände, die nach dem Kampf liegen bleiben, landen im Einsprengsel.

Das Einsprengsel - Aufgabe 1

Aufgaben

Sie müssen den ersten Test bestehen, um die Fähigkeit „Einsprengsel" zu erhalten.

Vorgehensweise

Sie müssen Sarevok mit einem kleinen Teil Ihrer Seele zum Leben erwecken, dann öffnet er das erste Tor im Einsprengsel. Abhängig von Ihrer Gesinnung und Ihrer Spielweise müssen Sie nun einen Ansturm Ihrer Gesinnung entgegengesetzter Wesen überstehen. Nach dem Kampf erhalten Sie die besondere Fähigkeit „Einsprengsel", die Sie jederzeit im Spiel nutzen können. Sprechen Sie Cespenar an, der Gegenstände für Sie verbessern, ausbauen oder kombinieren kann. Sagen Sie ihm, er soll nichts kaputtmachen (Auswahl 2). Speichern Sie vorher. Bevor Sie Ihr Einsprengsel verlassen, sollten Sie noch einmal rasten und den Zauber „Tote erwecken" oder „Auferstehung" oder „Ruf der Harfner" einprägen.

Saradush

Aufgaben

Erwecken Sie Tazits Vater, bringen Sie Lazarus sein Zauberbuch und finden Sie Obdach für die Elfen.

Wichtige Gegenstände

Schlüssel zur Tür im Gefängnis, Schlüssel zu den Kanälen, Lazarus' Buch

Vorgehensweise

Achten Sie im Freien auf die Feuerkugeln. Gehen Sie in ein Gebäude, bevor Sie ins Einsprengsel reisen, damit Sie nicht in einem Feuerkugel-Einschlag wieder auftauchen. Gleich nach der Zwischensequenz werden Sie von Gromnirs Soldaten angegriffen. Nach demKampf sehen Sie, wie ein Mann von einer Feuerkugel erschlagen wird [1]. Sprechen Sie Tazit mit einem Kleriker oder Druiden Ihrer Gruppe an und erwekken Sie den Vater zum Leben. Falls Sie den heimatlosen Elfen [2] helfen möchten, müssen Sie den daneben stehenden Soldaten im Gespräch mit Ihrer Bhaal-Abstammung drohen. Gehen Sie zum Waukeen-Tempel [3] und reden Sie mit Schwester Farielle. Geben Sie dann den Elfen Bescheid. Farielle öffnet das Tor zum alten Gefängnis [4] und gibt Ihnen den Schlüssel für die Tür zum Keller der Burg; sie verkauft auch heiliges Wasser. Im Südwesten [5] der Stadt kabbeln sich Menschen und Zwerge: Sprechen Sie ein Machtwort als Bhaalkind und der Streit löst sich auf. In der Unterkunft von Gromnirs Truppen finden Sie nach einem heftigen Kampf den Schlüssel zu den Kanälen. Gehen Sie durch die südliche Tür [6] ins Quartier und töten Sie den Hauptmann, bevor er nach Verstärkung schreit. In den Arkanen Archiven [7] erfahren Sie, dass Lazarus Librarus' Buch gestohlen wurde und dass er Spuren von kleinen Füßen gefunden hat. Gehen Sie nach draußen und reden Sie mit Squip [8]. Sprechen Sie in der Schänke „Zum Baumstamm" [9] mit Hectan und verschaffen Sie ihm die Teleportations-Spruchrolle. Bringen Sie Lazarus sein Buch zurück. In der Schänke treffen Sie Volothamp Geddarm. Falls Sie Viekang helfen möchten, sprechen Sie den Magierzauber „Alp (Schrecken)" der 2. Stufe auf ihn. Von den anderen

Personen in der Schänke bekommen Sie Informationen über das alte Gefängnis und die Kanäle. Nachts finden Sie hier als Kurtisanen verkleidete Vampire.

Achtung: Wenn Sie mit den Vampir-Kurtisanen mitgehen, müssen Sie alleine gegen mehrere Vampire kämpfen!

Wichtig: Decken Sie sich beim Wirt mit Waffen +3 ein und kaufen Sie für jeden in Ihrer Gruppe auch nicht-magische Waffen, damit Sie später gegen Magie-Golems kämpfen können.

Verrat in Saradush

Aufgaben

Ardic Santele befreien (optional)

Wichtige Gegenstände

Der Schlüssel zur geheimen Zelle

Vorgehensweise

Gehen Sie in das Hauptquartier der Miliz [11]. Im Gespräch mit Hauptmann Samand stellen Sie fest, dass die Anschuldigungen gegen Mateo falsch sind. Der Wächter im Keller des Milizgebäudes öffnet Ihnen Mateos Zelle. Suchen Sie danach Mirnielle Santele in Ihrem Haus [12] auf und konfrontieren Sie die Dame mit ihrer Lüge. Sprechen Sie dann mit Kiser Jhaeri [13]. Mit einem geschickten Dieb oder Barden können Sie Kiser bereits hier um eine Shakti-Statuette erleichtern.

Orkische Lösung:

Bringen Sie Errard [14] um und gehen Sie zu Kiser zurück.

Menschliche Lösung:

Sprechen Sie mit Errard, der Ihnen nach einer Weissagung verrät, dass sich Ardic im Keller von Kisers Haus befindet. Sobald Sie dort eintreffen, werden Sie angegriffen. Sprechen Sie nach dem Kampf mit Ardic, plündern Sie das Haus und gehen Sie zur Gräfin zurück.

Halbling-Lösung:

Gehen Sie gleich nach dem Gespräch mit Kiser in den Keller hinunter. In einem Mauerspalt [1] finden Sie einen Wahrnehmungstrank und einen Trank der Meisterdiebeskunst. Öffnen Sie die Tür zum kleinen Zimmer und legen Sie vor der Tür Fallen aus. Im Keller sind drei von Fallen gesicherte Schalter versteckt, die Sie nacheinander entschärfen müssen. (In der östlichen Ecke des Kellers, links von der Tür zum kleinen Zimmer und neben dem Kamin im kleinen Zimmer. Sobald die letzte Falle entschärft ist, öffnet sich die Geheimtür, Kiser taucht auf und greift mit seinen Leuten an, Ihre Fallen sollten jetzt wirken. Sprechen Sie nach dem Kampf mit Ardic Santele, leeren Sie Kisers Haus und gehen Sie zur Gräfin zurück.

Altes Gefängnis

Aufgaben

Erlösen Sie den Geist.

Wichtige Gegenstände

Schädel, verrostetes Amulett

Vorgehensweise

Schicken Sie Ihre Klerikerin vor und lassen Sie diese Untote bannen (KI ausschalten!). Wenn Ihre Stufe hoch genug ist, zerreißt es die Vampire einfach. Stellen Sie sich ihnen in den Weg und bannen Sie vor sich hin. Folgen Sie dem Geist durchs Gefängnis und legen Sie den Schädel und das Amulett in das entweihte Grab [1]. Sobald Sie mit heiligem Wasser im Gepäck die Zelle betreten, öffnet der Geist eine verschlossene Zelle. Auf dem Weg zum Keller der Burg Saradush treffen Sie noch auf Vampir-Herrin Phlydian.

Abwasserkanäle

Aufgaben

Stoppen Sie Yaga-Shuras Belagerungstrupp.

Vorgehensweise

Wenn Sie sich bis zur Mitte der Karte durchgekämpft haben, greift eine Horde Schatten an. Achten Sie darauf, nicht zwischen die Fronten zu geraten. Im Norden der Karte können Sie hinter einer Tür in den Keller der Burg Saradush hochsteigen.

Keller der Burg Saradush

Vorgehensweise

Vom Gefängnis aus:

Asmay Jahag informiert Sie über die Gefahren. Für jeden befreiten Gefangenen steigt Ihr Ruf um 1. Schicken Sie am besten beschworene Kreaturen im Kampf vor.

Von den Kanälen aus:

Sobald Sie die Tür der kleinen Kammer öffnen, geht der Kampf los. Sie haben die Wahl, ob Sie die





Gänge zum Gefängnis betreten oder nicht. Rasten Sie im Einsprengsel, bevor Sie im Nordosten die Treppe zur Burg betreten.

Burg Saradush Ebene 1

Vorgehensweise

Bannen Sie Magie, rufen Sie eine Deva und Elementare herbei. Gehen Sie ausgeruht zu Gromnir.

Burg Saradush Ebene 2

Vorgehensweise

Hören Sie Gromnir zu. Nach der Zwischensequenz kommt es zum Kampf. Sie können über die Treppe flüchten, um sich zu heilen – Sie kommen um den Kampf allerdings nicht herum. Bannen Sie die Schutzzauber der Gegner und beschwören Sie Kreaturen.

Nordwald

Vorgehensweise

Sprechen Sie gleich nach dem ersten Kampf mit dem Händler Karthis al-Hezzar. Decken Sie sich ein und verkaufen Sie Überschüssiges. Sie müssen das Gebiet nach Osten verlassen und mehrere Kämpfe bestehen.

Mirwald

Aufgaben

Ihre Beziehung wird auf die Probe gestellt, Sie müssen mit Nyalee sprechen.

Vorgehensweise

Speichern Sie zunächst ab. Rufen Sie einen Planetar (eine Deva) und mehrere Elementare herbei und sprechen Sie Schutzzauber. Sobald Sie sich bewegen, beginnt eine Zwischensequenz. Sofort nach dem Kampf beginnt ein Beziehungsgespräch, in dem Sie die Dame (oder den Schnösel) Ihres Herzens beruhigen sollten. Wenn Sie sich unsicher sind, sollten Sie die gesamte Angelegenheit mehrmals durchspielen. Legen Sie mehrere Spielstände an. Im Zentrum des Tempels sind die Untoten enttäuscht, dass Sie nicht Bhaal sind und greifen an. Kämpfen Sie sich durch und versprechen Sie Nyalee, die beiden Herzen zu bringen.

Wandernde Berge

Vorgehensweise

Hinter den Hügeln treffen Sie auf Bhaalkinder. Spektakulär: Ein Druiden-Chinchilla, das sich in einen Werwolf verwandelt. Schützen Sie sich gut, bevor Sie die Höhle betreten.

Höhle der Feuerriesen Ebene 1

Aufgaben

Öffnen Sie den Zugang zu Yaga-Shuras Privaträumen.

Wichtige Gegenstände

Hammer-Schutzstein, Flammen-Schutzstein, Schädel-Schutzstein, Blut-Schutzstein

Vorgehensweise

Gleich am Eingang werden Sie von einer Delegation Feuerriesen in Empfang genommen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe immer auf einen Gegner und hauen Sie ab nach draußen und von dort ins Einsprengsel, um sich zu heilen und zu rasten. Benutzen Sie den Hammer-Schutzstein [1] am Hammer-Symbol [2], um an den Flammen-Schutzstein [3] zu kommen. Der Schädel-Schutzstein [4] öffnet am Schädel-Symbol [5] den Zugang zum Blut-Schutzstein [6]. Mit den vier Steinen im Gepäck können Sie an der Maschine [7] den Zugang zu Yaga-Shuras Räumen [8] öffnen.

Besonderes

Magie-Golems sind nur mit normalen, nicht-magischen Waffen bekämpfbar.

Höhle der Feuerriesen Ebene 2

Wichtige Gegenstände

Yaga-Shuras Herz, Yaga-Shuras Tagebuch, Schlagendes Herz

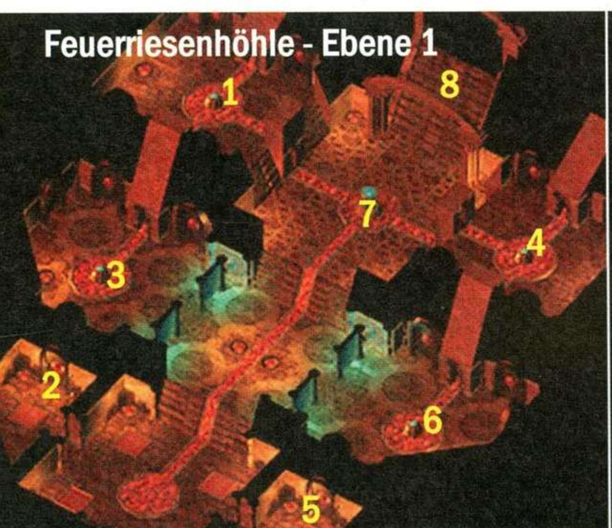
Vorgehensweise

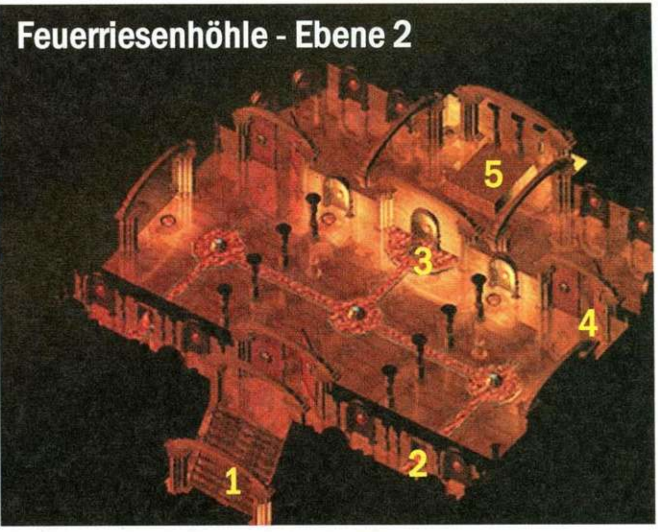
Bleiben Sie an der Treppe [1] stehen und schicken Sie eine Deva nach oben. Es kann immer nur ein Riese die Treppe hinunter – nutzen Sie diesen Vorteil. Gehen Sie nach rechts und locken Sie die Riesen aus der Halle zum kleinen Durchgang [2]. Nehmen Sie dann Yaga-Shuras Herz [3]. Gehen Sie durch die rechte Tür [4] ins Schlafzimmer. Dort finden Sie in Yaga-Shuras Bett [5] Nyalees Herz.

Mirwald

Vorgehensweise

Liefern Sie Nyalee die Herzen und vernichten Sie die Dame und ihre Helfershelfer.







Armeelager

Wenn Sie in Saradush noch etwas zu erledigen haben, tun Sie es jetzt. Sobald Sie das Armeelager betreten haben, können Sie nicht mehr nach Saradush zurück.

Aufgaben

Besiegen Sie Yaga-Shura.

Vorgehensweise

Speichern Sie ab, sobald Sie das Gebiet betreten haben. Beschwören Sie so viele Kreaturen wie möglich. Gehen Sie schnell über die Brücke und konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf Yaga-Shura. Sobald er verletzt ist, verschwindet er kurz. Achten Sie darauf, dass Ihre Gruppe zusammenbleibt. Gehen Sie auf Yaga-Shura los, sobald er wieder auftaucht.

Das Einsprengsel - Aufgabe 2

Besonderes

Für Spieler mit gutem Ruf, die in der Hölle und im Gespräch mit dem Solar gute Entscheidungen getroffen haben, verwandelt sich der Raum in eine kleine Oase mit vier Wasserbecken. Wenn Sie Spielfiguren auf die Becken stellen, werden sie geheilt. Spielen Sie böse, haben Sie Pech.

Intermezzo

Wenn Sie die Wachende Festung noch nicht erforscht haben, ist jetzt der richtige Zeitpunkt. Die Lösung zur Wachenden Festung finden Sie in PC Games 09/2001, S. 147-150.

Die Oase

Vorgehensweise

Sie werden von der tethyrischen Armee angegriffen. Kämpfen Sie oder rennen Sie davon. Sie müssen das Gebiet nach Osten verlassen, um nach Amkethran zu gelangen.

Amkethran

Aufgaben

Stoppen Sie die Willkür der Mönche, retten Sie Malla, sprechen Sie mit Balthasar.

Wichtige Gegenstände

Mallas Seelenstein

Vorgehensweise

Gehen Sie am unteren Rand der Karte entlang nach rechts [1]. Sie werden Zeuge der Willkür der Mönche. Wenn der Priester überlebt, gibt er Ihnen den Eichenring. Etwas weiter in Richtung Nordnordwest [2] bereitet Ihnen Havarian Ärger. Weiter in dieser Richtung treffen Sie auf Söldner, die die Tochter des Bürgermeisters hinrichten wollen [3]. Für die Rettung des Mädchens erhalten Sie Montolios Umhang. In der Schmugglerhöhle [4] können Sie Carras helfen. Wenn er zu Tode kommt, finden Sie Gargylenstiefel und Enkidus Feldharnisch. Sobald Sie die Höhle verlassen, machen sich die Schmuggler davon. In der Schänke [5] werden Sie von Marlowe um Hilfe gebeten. Um sein Haus zu erreichen, müssen Sie die Hütte rechts der Schänke [6] betreten und innen die Leiter hochsteigen. Über die Dächer gelangen Sie zu Lazarus und Kerrick [7] und Marlowes Haus [8]. Wenn Sie Marlowe helfen wollen, gehen Sie zum Friedhof [9]. Der bestochene Mönch lässt Sie passieren. Greifen Sie Vongoethe noch nicht an, sonst stirbt Malla. Traben Sie zurück zu Marlowe, sprechen Sie Schutzzauber auf Ihre Gruppe und stellen Sie Marlowe zur Rede. Im Gespräch sollten Sie sagen, dass Sie Malla wiederherstellen wollen. Nur so erhalten Sie Mallas Seelenstein. Sagen Sie Vongoethe dann, dass Sie den Handel mit Seelen ablehnen und greifen Sie an. Wenn Marlowe überlebt, erhalten Sie mehr Erfahrungspunkte. Er wird Sie dann fragen, was Sie mit dem Seelenstein tun wollen. Falls Marlowe umkommt, können Sie Malla selbst wiederbeleben. Vor den Toren des Klosters [10] treffen Sie auf Balthasar, der Ihnen den Weg zu Sendai und Abazigal weist. [11] Faheed und Majira. [12] Innenhof des Klosters.

Besonderes

Wenn Sie Hauptmann Erelon [13] ein Ohr abkauen, greift er an. Sie finden den Dunkelfeuerbogen.

Wegweiser

Gehen Sie zuerst zu Sendais Enklave, dort finden Sie viele der noch fehlenden Komponenten für Ihre magischen Gegenstände.

Sendais Enklave - Draußen

Aufgaben

Entlarven Sie den Holzfäller.

Vorgehensweise

Nach dem Gespräch mit dem Holzfäller [1] klicken Sie die beiden Gräber [2] an. Wenn Sie den Holzfäller darauf ansprechen,

greift er mit Verstärkung an. Nach seinem Tod wird der Eingang zur Enklave sichtbar [4]. Im Südwesten werden Sie überfallen [3].

Erster Vorraum

Vorgehensweise
Locken Sie die Gegner in den Eingangsbereich.

Truppenunterkunft

Wichtige Gegenstände
Der Schlüssel der Drow-Wache

Vorgehensweise
Wenn's Ihnen zu bunt wird, verlassen Sie den Raum und rasten im Einsprengsel. Sie müssen nur durch einen Tunnel.

Südliche Tunnel

Vorgehensweise
Bleiben Sie auf dem Weg in der Mitte.

Nördliche Tunnel

Vorgehensweise
Überstehen Sie das Gemetzel.

Zweiter Vorraum

Vorgehensweise
Kämpfen Sie sich durch zum Lager des Leichnams. Er hat den Schutzstein für die Tür.

Lager des Leichnams

Wichtige Gegenstände
Drow-Schutzstein

Vorgehensweise
Fähige Kleriker können Odamaron mit „Untote bannen" rasch vernichten (KI aus). Schlucken Sie vor dem Betreten des Raumes Schnelligkeitsöl und gehen Sie um die Fallen herum oder rennen Sie drüber weg.

Dritter Vorraum

Vorgehensweise
Schicken Sie beschworene Kreaturen durch die Türen.

Club der toten Hauptmänner

Vorgehensweise
Wenn Sie fit und gestärkt sind, sollten Sie sich duellieren. Achtung: Egeissag verwendet niederschmetternde Schläge, Sie können betäubt werden.

Illithiden-Kammer

Vorgehensweise
Bleiben Sie in der Nähe des Eingangs.

Sendais Kammer

Vorgehensweise
Halten Sie die Gruppe zusammen. Nach jedem Tod eines Aspekts greift ein Trupp Drow an.

Das Einsprengsel - Aufgabe 3

Aufgaben
Sie müssen sich mit einem verlorenen Teil Ihrer selbst auseinandersetzen. **Gut:** Ihre Unschuld. **Böse:** Ihr Zweifel.

Abazigals Lagerstätte - Draußen

Wichtige Gegenstände
Draconis' Kopf

Vorgehensweise
Beschwören Sie haufenweise Kreaturen und speichern Sie ab, bevor Sie ins Gebiet vorstoßen. Sie müssen Draconis in seiner Menschengestalt und danach als Drache bekämpfen.

Vorraum

Wichtige Gegenstände
Trank des Wasseratmens (leer)

Vorgehensweise
Schwimmen Sie der Reihe nach [1], [2], [3] durch die Tunnel.

Erste Kammer

Wichtige Gegenstände
Trank des Wasseratmens

Vorgehensweise
Am Ende der kleinen Höhle kommen Sie in ein Wohnzimmer mit einem Becken. Hier müssen Sie das Trankfläschchen auffüllen. Behalten Sie es im Gepäck. Schwimmen Sie zurück.

Zweite Kammer

Wichtige Gegenstände
Das Seil

Vorgehensweise
Befreien Sie den Mönch und lassen Sie sich das Seil geben. Er weist Sie auf den Geas hin.

VOLLE POWER
Wenn Sie Aerie in der Gruppe haben, sollten Sie die Klerikerin mit dieser Spruchkombination ausstatten.







Dritte Kammer

Aufgaben

Besorgen Sie den Augenstiel eines Gauth für Iycanth.

Wichtige Gegenstände

Augenstiel, Rolle der Aufhebung

Vorgehensweise

Vernichten Sie ALLE Zauberaugen. Folgen Sie Iycanth [1] in sein Labor [2] und reden Sie mit ihm über die Rolle der Aufhebung. Die Betrachter finden Sie durch den Tunnel [4] rechts von [3].

Special

Wie Sie wissen, erhalten Sie metallene Pantalons teilweise nur mittels Cheaten (s. PCG 09/2001, Seite 148). Sprechen Sie hier mit Iycanth über „Subunternehmer" und entsteinern Sie die Anfängertruppe. Lassen Sie die großen Helden die Welt retten und nehmen Sie den Augenstiel und die bronzenen Pantalons in Empfang.

Vierte Kammer

Aufgaben

Brechen Sie den Geas.

Wichtige Gegenstände

Abazigals Schutzstein

Vorgehensweise

Sackgasse: Wenn Sie die Drachendame umbringen, bevor der Geas gebrochen ist, kommen Sie nicht zu Abazigal, Sie stecken fest. Sprechen Sie mit Fll'Yissetat und brechen Sie den Zauber.

Abazigal

Vorgehensweise

Genau wie Draconis müssen Sie Abazigal als Mensch und als Drachen besiegen.

Für Aerie sollten Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Notfall: „Gerechte Magie".

Kombinierter Notfall: „Implosion", „Deva herbeizaubern", „Elementarschwarm".

Beide Zauber müssen mit der Bedingung „Feind sehen" verknüpft werden.

Das Einsprengsel - Aufgabe 4

Vorgehensweise

Zaubern Sie „Wahrer Blick", bevor Sie die Aufgabe antreten.

Amkethran

Aufgaben

Finden Sie einen Weg ins Kloster.

Wichtige Gegenstände

Der Friedhofsschlüssel

Vorgehensweise

1) Sprechen Sie in der Höhle mit Saemon Havarian, er bringt Sie in den Innenhof des Klosters, wo Sie sich Ihrer Haut erwehren müssen. Oder: 2) Der Schankwirt Rafeha sagt Ihnen, dass Faheed und Majira den Friedhofsschlüssel haben. Auf dem Friedhof müssen Sie die vier Platten drehen und jeweils gegen Gegner aller Art kämpfen. Steigen Sie dann die Leitern hoch und öffnen Sie die Tür zu Balthasar.

Balthasar

Vorgehensweise

Halten Sie die Mönche mit Kreaturen auf Trab und konzentrieren Sie sich auf Balthasar.

Das Einsprengsel - Aufgabe 5

Vorgehensweise

Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf den Wüter.

Vor dem Endkampf

Sie müssen im Endkampf über mehrere Runden mit den Gegenständen und Zaubern auskommen, die Sie sich vorher zurechtgelegt haben. Sie können bei Bhaals Thron nicht mehr rasten oder das Gebiet verlassen. Prägen Sie sich mehrere Zauber „Tote erwecken" oder „Auferstehung" und Heilzauber ein und kaufen Sie ein Zepter der Auferstehung, zum Beispiel in Amkethran. Treten Sie den Kampf ausgeruht und fit an. Speichern Sie unbedingt vorher ab. Wenn Ihre Mannschaft noch Erfahrung braucht, sollten Sie in die Wandernden Berge reisen – dort tauchen immer wieder Feuerriesen auf. Sobald Sie Ihr Einsprengsel aufgeben, gibt es keinen Weg zurück.

Bhaals Thron

Aufgaben

Sie müssen Amelyssan [4] und ihre Kreaturen dreimal besiegen und danach jedes Mal den Strom der Bhaal-Essenz abschneiden [1, 2, 3]. Sie können nicht rasten oder das Gebiet verlassen. Zum Schluss müssen Sie entscheiden, was mit Bhaals Essenz geschehen soll.

Vorgehensweise

Speichern Sie zwischen den Kämpfen ab. Falls Sie sich keine Erweckungszauber eingeprägt haben, wird Amelyssan zwischendurch „Zeitstopp" zaubern und währenddessen ein Mitglied Ihrer Gruppe töten. Schützen Sie sich gegen Böses und zaubern Sie ständig Planetare, Devas und Elementare herbei, um Amelyssan und Ihre Kreaturen abzulenken. Nach jedem Sieg über Amelyssan sollten Sie stehen bleiben und sich kurieren, bevor Sie sich auf eine der Mana-Inseln begeben. Schicken Sie beschworene Kreaturen vor. Nachdem die Monster auf einer Mana-Insel besiegt sind, sollten Sie wieder verschnaufen und danach Kreaturen auf die große Plattform in der Mitte schicken, bevor Sie den Essenz-Strom abschneiden. Sobald der Strom abgeschnitten ist, werden Sie zu Amelyssan teleportiert und müssen wieder kämpfen. Wenn Ihre Kreaturen dort schon bereitstehen, haben Sie wesentlich bessere Karten.

Nachdem ein vierter Kampf begonnen hat, taucht der Solar auf und stellt Sie vor die Wahl ... MOGGL

Commandos 2

Allgemeine Tipps

Save early, save often

Machen Sie ausführlichen Gebrauch von der Schnellspeicherfunktion. Denken Sie daran, hin und wieder auch einen richtigen Spielstand anzulegen. Oft merkt man erst viel später, dass man nicht weiterkommt oder einen Fehler gemacht hat.

Holzauge, sei wachsam!

Untersuchen Sie jeden Gegner und Schrank. Lassen Sie sich mit F10 Schränke und Türen anzeigen – allzu leicht übersieht man etwas. Es wäre doch ärgerlich, wenn Sie einen Schlüssel oder ein Bonusheft nicht finden.

Muster studieren

Bevor Sie irgendetwas tun, müssen Sie sich die Bewegungsmuster Ihrer Gegner anschauen. Nur so finden Sie Schwachstellen in der deutschen Verteidigung.

Tastaturkürzel

Viele Situationen in Commandos 2 sind sehr zeitkritisch. Gewöhnen Sie sich am besten gleich daran, die entsprechenden Tastaturkürzel für die einzelnen Aktionen zu benutzen.

Unentdeckt bleiben

Hinterherschleichen

Patrouillen sind nur schwer auszuschalten. Oft ist das auch gar nicht nötig – hinter vielen Wachen kann man einfach herschleichen, ohne dass diese etwas bemerken.

Deutsche Uniformen

Mit einer deutschen Uniform bleiben Sie im dunklen Sichtbereich von einfachen Soldaten unbemerkt. So kommen Sie eindeutig schneller voran als im Kriechgang. Achten Sie jedoch darauf, weder zu rennen noch sonst irgendwelche auffälligen Aktionen zu machen. Wichtig: Auch wenn der Green Beret und der Dieb Uniformen tragen können, wirken sie nicht. Der Dieb ist zu klein – der Green Beret zu groß.

Überwältigte Gegner verbergen

Denken Sie immer daran, ausgeschaltete Gegner vor den Blicken ihrer Kameraden zu verbergen. Wenn tiefes Wasser in der Nähe ist, können Sie die Körper darin verschwinden lassen. Vorsicht – sobald ein Körper im Wasser ist, „verschwindet" er, Sie können ihn dann also nicht mehr plündern. Wenn Sie an Munition, Waffen und Uniformen interessiert sind, müssen Sie diese vor dem Wasserwurf abnehmen. Missionskritische Gegenstände wie Schlüssel bleiben im Spiel erhalten. Am besten ist es, wenn Sie sich einige zentrale Plätze zum Stapeln der Körper einrichten. Hierfür eignen sich besonders Gebäude und alle toten Winkel, die eine Karte bietet (zum Beispiel Mauern).

Gegner anlocken

Um eine Schneise in das Gegnerdickicht zu schlagen, müssen Sie immer wieder Soldaten von ihren Posten locken. Im Prinzip funktioniert das Ganze wie bei einem Mikado – sobald Sie die erste Wache ausgeschaltet haben, wird Ihr Aktionsraum vergrößert und Sie können weitere Gegner aus dem Verkehr ziehen. Sie müssen dabei genau wissen, bis wohin die Sichtkegel Ihrer Kontrahenten reichen, wo sie sich überlappen und wo tote Winkel vorhanden sind. Ihr Commando muss in einem Versteck liegen bleiben, bis der Gegner nahe genug heran ist, um ihn mit einem gezielten Hieb zu überwältigen. Zum Anlocken stehen Ihnen etliche Mittel zur Verfügung.

Zigaretten, Wein und Hundefutter

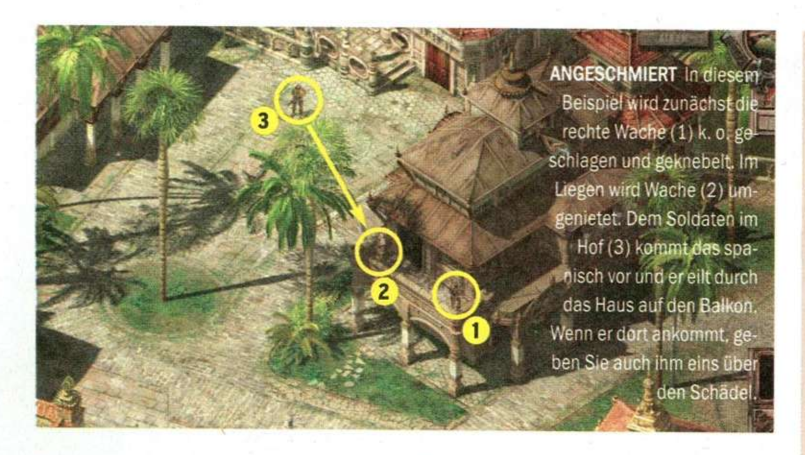
Wachen lassen sich durch Zigaretten und Weinflaschen anlocken. Sehr praktisch dabei ist, dass diese Gegenstände selbst im dunklen Sichtbereich wirken. So lassen sich Gegner über enorme



STAPELWEISE Nutzen Sie solche toten Winkel, um dort erledigte Gegner in Massen abzulegen.



EINFACH REIZEND Natashas Ablenkung funktioniert endlos, so dass sich andere Teamkollegen am Gegner vorbeistehlen können.



ANGESCHMIERT In diesem Beispiel wird zunächst die rechte Wache (1) k. o. geschlagen und geknebelt. Im Liegen wird Wache (2) umgenietet. Dem Soldaten im Hof (3) kommt das spanisch vor und er eilt durch das Haus auf den Balkon. Wenn er dort ankommt, geben Sie auch ihm eins über den Schädel.

Distanzen anlocken (dunkelgrüner Bereich). Hundefutter wirkt genauso – eben nur bei Hunden. Es gibt jedoch auch immer wieder Gegner, die gegen bestimmte „Versuchungen“ immun sind – da hilft nur ausprobieren.

Der Sender

Der Green Beret hat einen Ablenksender im Gepäck. Das Geräusch dieses Senders weckt nur die Aufmerksamkeit von Gegnern, alarmiert sie jedoch nicht. Nicht alle Soldaten werden zum Sender hingelockt – einige drehen nur ihren Blick in die Richtung des Geräusches – aber auch das kann unter Umständen schon genügen, um weiterzukommen.

Klopfzeichen

Im Inneren von Gebäuden können Sie an Türen und Wände klopfen. So lassen sich in engen Räumen Gegner prima anlocken.

Domino-Effekt

Viele der Sichtkegel überlappen sich. Machen Sie sich das zunutze, indem Sie zum Beispiel einen Gegner im dunkelgrünen Sichtfeld eines Kameraden zu Boden strecken und Sie sich sofort verstecken. Oft eilen die Kameraden des Gegners erst zum Niedergestreckten hin, ohne Alarm zu geben.

Hundegebell und Lippenstift

Oft genügt es auch, dass ein Gegner in eine bestimmte Richtung blickt, damit sich ein Teamkollege vorbeischleichen oder den abgelenkten Gegner von hin-ten überwältigen kann. Für solche Ablenkungsmanöver sind vor allem der Spion, Natasha und Hund Whiskey geeignet. Whiskeys Gebell wirkt allerdings immer nur eine kurze Zeit, während Natasha mit ihrem Geschminke Gegner dauerhaft irritiert.

Gegenstände kombinieren

Schlaftrunk

Viele der Gegner sind einem kräftigen Schluck aus der Weinflasche nicht abgeneigt. Wenn Sie Schlaftabletten gefunden haben, können Sie diese mit Wein kombinieren. Das Ergebnis ist ein gut wirkender Schlaftrunk. Sie müssen einige Zeit warten, bis der Trank wirkt. Fällt ein Betrunkener im Sichtfeld von Kameraden zu Boden, wird er von ihnen sofort wieder geweckt. Überlegen Sie daher gut, wo und wie Sie den Wein einsetzen. Wachhunde trinken zwar keinen Wein, aber Sie können auch Hundefutter mit Schlaftabletten versetzen.

Senderfalle

Eine Möglichkeit, patrouillierende Soldaten auszuschalten, ist die kombinier-te Anwendung von Sender (Green Beret) und der Falle (Pionier). Legen Sie den Sender in Reichweite Ihres Zieles und platzieren Sie exakt darauf eine Falle. Wenn Sie nun den Gegner mit dem Sender anlocken, wird er genau auf die Falle treten.

Explosive Stolperfalle

Wenn Sie den Fahrer in der Truppe haben, können Sie in der Regel auf seinen Stolperdraht zurükkgreifen. Das Zu-Fall-Bringen alleine führt in der Regel nur zu Unruhe unter den Gegnern und sollte daher nicht unbedingt eingesetzt werden. Sollte es aber nötig sein, mehrere Gegner auf einmal zu eliminieren, können Sie in Verbindung mit einem Sprengsatz eine durchschlagende Wirkung erzielen. Sobald der Draht gespannt ist, lassen Sie den Pionier einen Sprengsatz mit dem Draht kombinieren.

Kampftaktiken

Doppel-Knockout

Oft genug kommt es vor, dass sich zwei Soldaten gleichzeitig an einer Stelle aufhalten. Es gibt einen Trick, wie Sie beide Gegner auf einen Streich erledigen können, ohne dass Alarm ausgelöst wird. Stellen Sie dazu etwas versetzt zwei Commandos neben-



TÖDLICH Noch ahnt die Wache nicht, dass in ihrem Rücken eine tödliche Falle aus Sender und Eisenfalle zusammengesetzt wird.



BOMBIG An dieser Stelle errichten der Fahrer und der Pionier eine Falle aus Stolperdraht und einer Bombe.





einander auf und aktivieren Sie bei beiden den Faustschlag. Wählen Sie dann zuerst den Commando, der weiter entfernt vom Ziel steht, und weisen Sie ihm ein Ziel zu. Wechseln Sie dann per Hotkey schnell zum zweiten Commando und weisen Sie ihm das zweite Ziel zu. Wenn Sie es perfekt abgestimmt haben, werden bei-de Gegner im Bruchteil einer Sekunde zu Boden gestreckt.

Eingraben

Der Trick, den Green Beret auf einer Patrouillenroute eines Gegners einzugraben, ist immer noch eine perfekte Möglichkeit, blitzschnell störende Wachen aus dem Weg zu räumen. Beobachten Sie dazu die Wege der Gegner genau und überprüfen Sie mit aktiviertem Klappspaten, wo sich der Green Beret eingraben kann. Ist er erst einmal im Erdreich versteckt, müssen Sie nur noch abwarten, bis der Gegner vorbeigelaufen ist. Springen Sie nun hervor und schlagen Sie zu.

Hinweise zu den **Missionslösungen**

Commandos 2 lässt sich auf verschiedenste Art und Weise spielen. Wir haben bei unserer Lösung darauf geachtet, Gegner nach Möglichkeit k. o. zu schlagen und zu fesseln. Nur wenn es überhaupt nicht anders geht, haben wir Schusswaffen eingesetzt. Alarm wird nur ausgelöst, wenn es sich nicht ändern lässt (zum Beispiel durch eine Explosion). Die Beschreibungen gelten für den einfachen Schwierigkeitsgrad.

Legende:

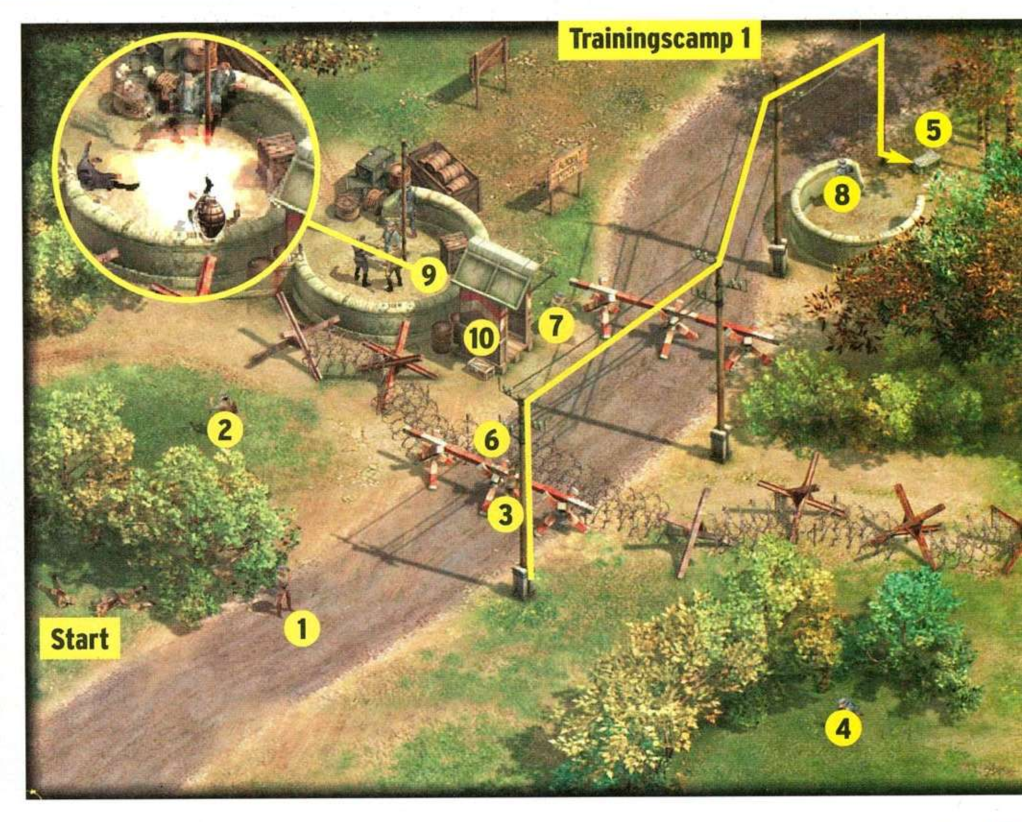
Diesen Weg geht eine Wache

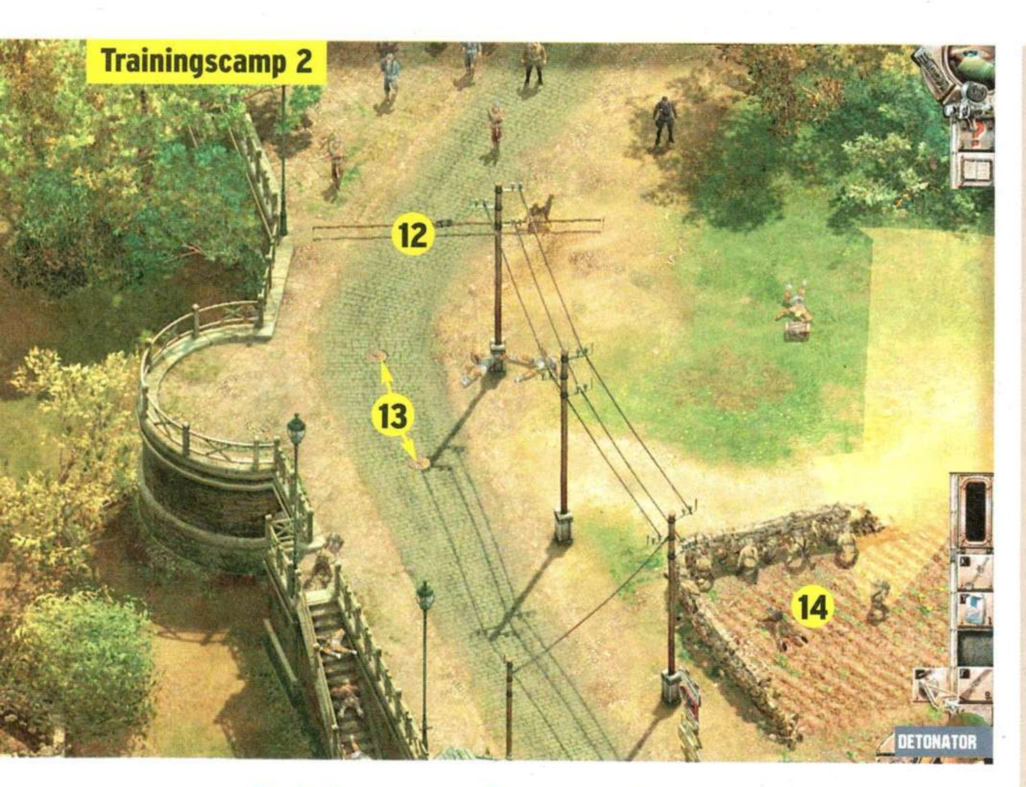
Anlock-Route"

Hierher wird die Wache gelockt (z. B. Zigaretten)

Trainingscamp 1

Überwältigen Sie die vier Soldaten vor der Drahtsperre (1 bis 4). Beginnen Sie mit dem rauchenden Soldaten vor dem Busch (1). Setzen Sie den Pionier ein, da er die Geg-ner auch wegschleppen kann. Hangeln Sie sich dann mit dem Dieb an der Telefonleitung entlang und holen Sie sich die Drahtschere und die Granaten aus der Metallkiste (5). Knipsen Sie danach den Draht bei der Sperre durch (6). Übergeben Sie dem Pionier die Granaten und spielen Sie mit diesem weiter. Erledigen Sie mit ihm per Faustschlag die beiden übrigen Wachen (7, 8). Für den putzenden Soldaten benutzen Sie am besten den Zigarettentrick. Jetzt müssen Sie nur noch eine Granate mitten unter die Offiziere werfen (9). Vorher sollten Sie allerdings die Minen aufspüren und die zweite Kiste öffnen (10).





1. Der Green Beret stürmt mit einer Maschinenpistole den Raum und erschießt die beiden Soldaten.

2. Der Pionier wirft eine Handgranate durch das Fenster, dabei geht allerdings eine Kiste mit in die Luft, die zwei wichtige Minen und eine Bombe enthält .

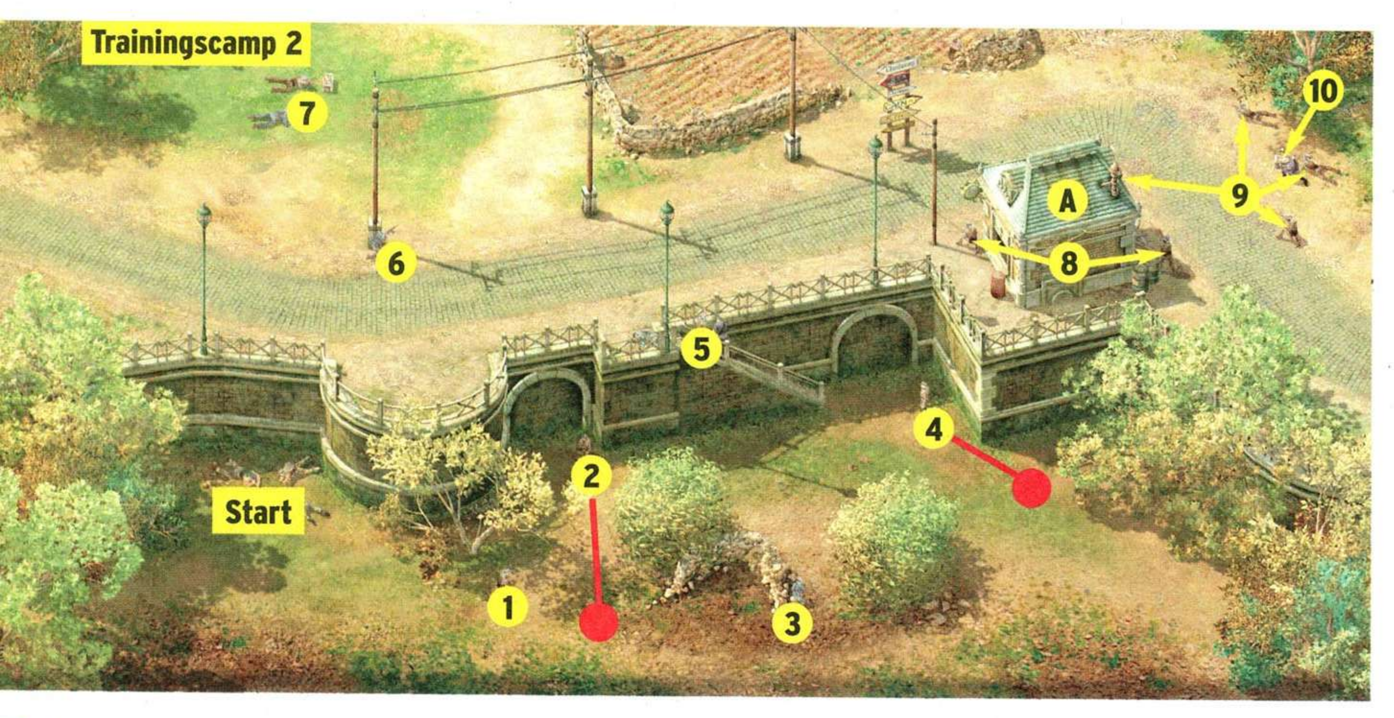
3. Der Fahrer wirft eine Rauchgranate durch das Fenster und der Green Beret dringt daraufhin schnell in das Gebäude ein und schaltet die Soldaten aus. Benutzen Sie dann das Funkgerät.

Wie wehre ich den deutschen Angriff ab?

Errichten Sie zuerst eine Stolperfalle mit dem Fahrer. Platzieren Sie den Stolperdraht quer über die Straße möglichst weit im Westen der Karte. Lassen Sie den Pionier an dem Draht den Sprengstoff anbringen – Sie haben jetzt eine tödliche Stolperfalle gebastelt (12). Etwas entfernt davon legen Sie die Minen nacheinander auf die Straßenmitte (13) – damit können Sie den Panzer zerstören. Legen Sie nun Ihre Leute auf dem Acker flach hin – ebenso die Alliierten. Diese sollten in liegender Stellung in Richtung Westen blicke (14). Erst wenn Sie alle diese Vorbereitungen abgeschlossen haben, aktivieren Sie den Angriff. Achtung – am gefährlichsten sind der gegnerische Handgranatenwerfer und der Scharfschütze!

Trainingscamp 2

Schalten Sie mit dem Green Beret die drei Schützen (1 bis 3) unterhalb der Mauer aus. Den Offizier (4) können Sie mit dem Radio oder mit Zigaretten weglocken und bequem entsorgen. Untersuchen Sie ihn, um an den Schlüssel heranzukommen. Die Schützen auf der Treppe (5) erledigen Sie am besten mit einer Maschinenpistole, die Sie einem Soldaten abnehmen können. Der Green Beret kann dann nacheinander alle Schützen mit dem Messer erledigen. Knöpfen Sie sich zunächst die Soldaten auf der linken Seite vor (6, 7) und öffnen Sie die Kiste. Robben Sie dann an der Straße entlang zu dem Haus hin. Erledigen Sie zuerst alle Schützen um das Haus (8) und dann die Gegner auf der Straße (9). In der Kiste (10) finden Sie 2x Rauchgranaten und 3x Handgranaten. Achtung, im Haus (A) befinden sich noch zwei Gegner – Sie haben jetzt mehrere Möglichkeiten:

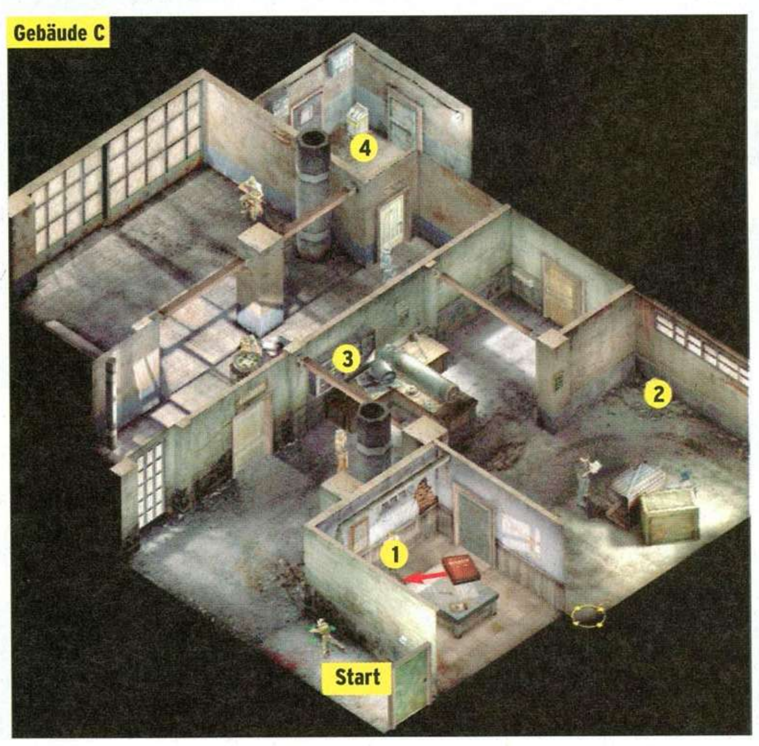


Mission 1: U-Boot-Nacht

U-Boot-Nacht

Ankunft im Hafengebiet

Fahren Sie zwischen den Minen im Wasser hindurch und stoppen Sie das Boot außerhalb der Sichtweite der Wachen am Ufer. Schwimmen Sie bis zur Treppe und schleichen Sie dort hoch. Begeben Sie sich sogleich in den Nebenschuppen (A) der Halle. Dort finden Sie den verwundeten Alliierten, den Hund Whiskey und einen patrouillierenden Soldaten. Vom Alliierten erhalten Sie eine verschlüsselte Nachricht. Den Hund packen Sie in Ihren Rucksack. In der eigentlichen Halle können Sie einem Arbeiter eine Drahtschere stehlen (B), die Sie noch brauchen. Jetzt können Sie sich daranmachen, Natasha zu befreien (C).



Phase 2: Natasha befreien

Bleiben Sie im Flur liegen und beobachten Sie die beiden Gegner – es gibt ein kurzes Zeitfenster, in dem Sie ungesehen zu Natasha gelangen können (1). Im Spind finden Sie ein Bonusheft, 1x Zigaretten und ein Health Kit. Spielen Sie jetzt mit Natasha und holen Sie das Hundefutter (2) und die Schlaftabletten (3). Im hinteren Raum (4) ist der Hebel, um den elektrischen Zaun abzuschalten. Wenn Sie dort mit dem Dieb hineinschleichen, können Sie auch noch einen weiteren Hebel umlegen, der einige Suchscheinwerfer in der Hafenanlage deaktiviert. Sie müssen die Karte drehen, um diesen Schalter zu entdecken!

Phase 3: Diebestour

Benutzen Sie Natasha, um die Patrouille bei dem Telegrafenmast abzulenken (5). Lassen Sie nun den Dieb sich, wie auf der Karte gezeigt, zum anderen Ende der Karte hangeln (6). Schneiden Sie dort auch gleich den Drahtzaun auf. Im Badehaus (D) duscht ein Soldat, durchsuchen Sie die beiden Spinde, um ein Bonusheft zu kassieren. Wenn Sie keine Lust auf das Hangeln haben, können Sie mit dem Dieb auch einfach durch den offenen Lagereingang schleichen (7). Lästige Wachen können Sie mit Natasha ablenken. Gehen Sie mit Natascha in die Kantine (E). Versetzen Sie dort den Wein in der Kiste mit Schlaftabletten. Die Schränke enthalten außer einem Bonusheft noch Wein und Konservendosen. Sobald die Soldaten eingeschlafen sind, holen Sie sich den Schlüssel von dem schlafenden Offizier in der Kantine. Lenken Sie danach mit Natasha die Wache beim Generalsbüro ab (8). Schleichen Sie mit dem Dieb vorbei und postieren Sie ihn in einer dunklen Ecke (9). Gehen Sie mit Natasha in das Büro (F), und durchstöbern Sie Spinde und Schränke – dort befinden sich zwei weitere Bonushefte. Benutzen Sie dann das Telefon und gehen Sie schleunigst wieder hinaus, bevor der General ankommt. Sobald der General sein Büro (G) verlassen hat, dringen Sie dort mit dem Dieb ein. Im Vorzimmer ist ein Schrank, den Sie durchsuchen können. Schlagen Sie schnell den Offizier im Büro k.o. und knacken Sie den Safe. Im Schreibtisch finden Sie noch Zigaretten und Wein. Achtung, der General kehrt nach einiger Zeit wieder in sein Büro zurück – also beeilen Sie sich. Hangeln Sie sich wieder an den Telefonleitungen aus der Anlage heraus, bis zur Funkstation (H). Die Wache vor der Tür können Sie mit „Whiskey" ablenken. Zum Schluss müssen Sie Ihren Dieb durch ein Fenster in die Baracke (I) einsteigen lassen und ihn unter einem Bett verstecken.a

Bonushefte

Insgesamt 5:

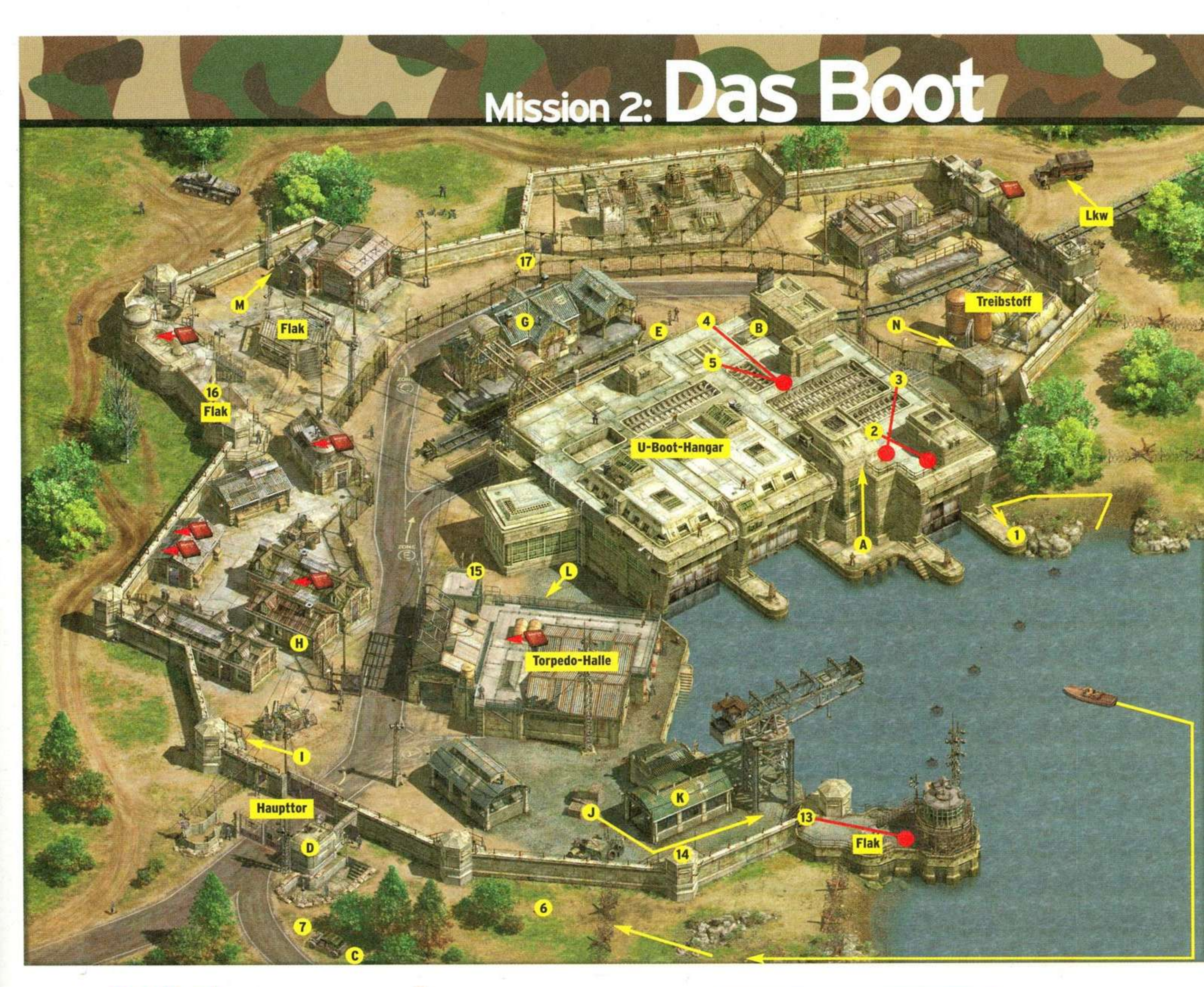
- 1: Im Raum, in dem Natasha festgehalten wird, im Wandschrank.
- 2: Im Badehaus (D) in einem Spind
- 3: In der Kantine (E) in einem der Wandschränke
- 4: Im Bürogebäude (F) in einem der Spinde.
- 5: Im Bürogebäude (F) in einem der Schränke



Verwenden Sie Natasha, um den Soldaten (5) abzulenken. Jetzt kann sich der Dieb problemlos ins Lager hangeln. Zur besseren Übersicht wurde die Karte dabei um 90° nach links gedreht.



Nur wenn Sie die Karte drehen, bekommen Sie den Schalter für die Suchscheinwerfer zu Gesicht.



Das Boot

Phase 1: Minen entschärfen

Kleiden Sie den Taucher in seinen Neoprenanzug und lassen Sie ihn ins Wasser springen. Unter Wasser muss er alle Minen entschärfen. Danach taucht er zum Strand und erledigt (1) von hinten. Nachdem Sie die Wache in der Ecke verstaut haben, schwimmen Sie zu Punkt (A) und schleichen hinter der Wache entlang. Schleudern Sie den Fanghaken an das Dachgeländer. Oben angekommen, werfen Sie die Zigarettenschachtel auf die markierte Stelle und warten, bis (3) nicht in Ihre Richtung schaut. Wenn Nummer (2) erledigt ist, werfen Sie erneut die Schachtel, um Nummer (3) anzulocken. Genauso machen Sie es mit den Wachen (4) und (5). Nehmen Sie (5) den Schlüssel ab und gehen Sie durch die Tür bei (B).

Phase 2: Tarnung

Folgen Sie dem eingezeichneten Pfeil mit Ihrem Boot. Zerschneiden Sie den Stacheldraht und spüren Sie die Minen mit dem Minensucher auf. Entschärfen Sie dann alle Minen, die eine Gefahr darstellen. Warten Sie, bis (6) am Stacheldraht steht und in die andere Richtung schaut. Kurz darauf müssen Sie den Stacheldraht zerschneiden und die Wache ausschalten. Verstecken Sie sich hinter dem Wagen bei Punkt (C) und betäuben Sie (7). Dessen Kleidung kann sich der Spion jetzt überziehen und unerkannt an den Wachen vorbeispazieren. Schnappen Sie sich als Dieb den Hund und schleichen Sie aus dem Haus. Draußen bestücken Sie Whiskey mit dem Passierschein. Der verkleidete Spion geht zum Tor, benutzt die Pfeife und nimmt dem Hund den Brief ab. Gehen Sie dann in das Wachhäuschen (D) und benutzen Sie das Funkgerät.

Bonushefte

Insgesamt 11:

- 1: Torpedo-Halle
- 2 - 3: Haus des Kommandanten
- 4: Schlafquartier
- 5: Badehaus
- 6: Bunker
- 7: Wachturm
- 8 - 9: U-Boot
- 10 - 11: Bei der Arrestzelle der Kapitäns

Phase 3: Der Lkw

Fahren Sie mit dem Jeep einmal um die Anlage und steigen Sie in den Lkw ein. Passen Sie nur auf, dass der Offizier gerade nicht hinschaut, wenn Sie einfach mit dem Lkw abhauen. Zurück am Haupttor steigt der Pionier in den Lkw, mit dem Sie anschließend das Haupttor passieren. (Nicht zu dicht an das Tor oder den Wachposten heranfahren!) Parken Sie den Lkw rückwärts am U-Boot-Hangar (E) und gehen Sie hinein.

Phase 4: Der U-Boot-Hangar

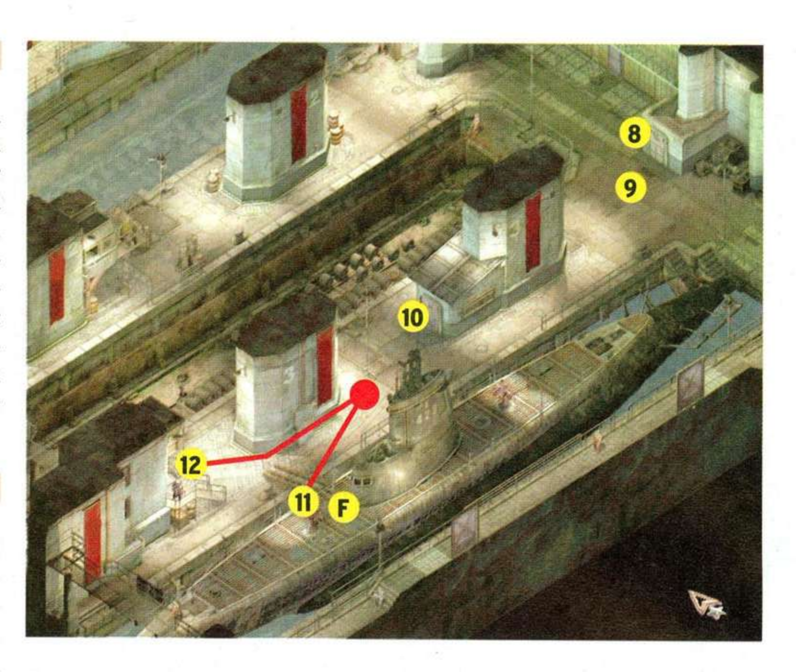
Lenken Sie (8) mit dem Spion ab und erledigen Sie (9). Wenn dieser versteckt ist, können Sie sich (8) vornehmen. Genauso machen Sie es mit (10), der vor der Arrestzelle sitzt. Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Zelle und befreien die Seeleute. (11) locken Sie mit einer Schachtel Zigaretten an. Schicken Sie dann mit dem Spion Wache (12) zur Gangway, damit diese auf den gleichen Trick hereinfällt. Am Ende verstauen Sie beide in der Arrestzelle. Betreten Sie diesen Bereich mit dem Spion und dem Taucher. Der Spion lenkt die Gegner ab, während der Tau-cher die Wachen unschädlich macht. In den Räumen befinden sich insgesamt zwei Bonushefte. Um an den Schalter im Nebenraum des Kapitäns zu gelangen, müssen Sie erneut den Zigarettentrick anwenden. Nehmen Sie die Enigma-Codes aus der Holzkiste und betätigen Sie den Schalter, um das Hangartor zu öffnen.

Phase 5: Das U-Boot

Betreten Sie mit dem gleichen Team das U-Boot (F) und erledigen Sie auch dort sämtliche Gegner. Insgesamt befinden sich zwei Bonushefte im U-Boot. Wenn das erledigt ist, bringen Sie den Kapitän und seine Crew in das U-Boot. Achten Sie darauf, dass die Mannschaft kriecht.

Phase 6: Die Flak-Stellungen

Als Nächstes müssen Sie diverse Objekte sprengen. Machen Sie sich mit dem Spion auf den Weg zu Punkt (G). In diesem Haus finden Sie eine Kiste, in der sich Sprengstoff befindet. Betreten Sie dann das nächste Gebäude durch die markierte Tür (H). An dieser Stelle müssen Sie schon etwas trickreicher an die Sache herangehen. Nehmen Sie den Sprengsatz aus dem Schrank und gehen Sie in den kleinen



Flur. Schließen Sie die Tür hinter sich und öffnen Sie die Tür zum großen Raum. Verstecken Sie sich neben der Tür und werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in den Flur. Wenn der Offizier an Ihnen vorbeigegangen ist, geben Sie ihm zwei Spritzen und fesseln ihn. Aus dem linken Schrank nehmen Sie den zweiten Sprengsatz. Setzen Sie anschließend den Spion in den Lkw und lassen Sie auch den Pionier in das Fahrzeug einsteigen. Bei Punkt (I) fahren Sie den Lkw ebenfalls rückwärts an den Wachturm heran. Der Dieb schleicht in den Turm, öffnet die Kiste mit dem Dietrich und übergibt dem Pionier beide Sprengsätze. Anschließend legt er sich wieder in die Ecke vor dem Haus.

Phase 7: Erste Flak

Bei Punkt (J) müssen Sie reichlich rangieren, um an den Kisten vorbeizukommen. Der Spion holt den Sprengsatz aus der Lagerhalle (K) neben dem Kran und schickt anschließend Wache (13) an die markierte Stelle. Dort kann sie der Pionier bequem ausschalten und einen Sprengsatz an der Flak anbringen. Wache (14) sollten Sie bei diesen Aktionen im Auge behalten.

Phase 8: Zweite Flak

Fahren Sie den Lkw an die Tür (L) hinter der Torpedo-Halle. Lassen Sie den Pionier aussteigen und gehen Sie mit dem Spion in das Gebäude. Achten Sie auf den Sichtbereich von (15) und passen Sie einen Zeitpunkt ab, an dem die Wache nicht herüberschaut. Im Gebäude schließen Sie zuerst alle Türen und erledigen dann die Wache, wenn diese sich hinter der Ecke befindet. Den herumlaufenden Mechaniker können Sie erst dann betäuben, wenn er sich unterhalb der Kisten befindet. Dem Mechaniker, der unentwegt auf die Tür schaut, befehlen Sie, in die andere Richtung zu schauen. Nun können Sie die beiden Mechaniker beim Torpedo vom Pionier ausschalten lassen. Wenn die Luft rein ist, platzieren Sie einen weiteren Sprengsatz.

Phase 9: Dritte und vierte Flak

Parken Sie den Lkw auf Position (M). Lenken Sie dann die Wache (16) mit dem Spion ab, damit ihn der Pionier niederschlagen kann. Nun kann er unbehelligt an beiden Flak-Stellungen Sprengstoff platzieren. Wegen des Mechanikers an der zweiten Stellung brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen, da er Ihnen den Rücken zudreht. Auch die Sprengsätze erwekken bei den Wachen keine Aufmerksamkeit. Wache (17) ist die einzige, die Sie im Auge behalten und gegebenenfalls ablenken sollten.

Phase 10: Das Treibstofflager

Wenn Sie rückwärts an das Treibstofflager (N) heranfahren, kann der Pionier unbehelligt seinen letzten Sprengsatz legen. Holen Sie nur noch den Dieb mit dem Lkw ab und befördern Sie alle ins U-Boot. Lassen Sie den Green Beret auf dem Dach des U-Boot-Hangars landen und bugsieren Sie ihn ebenfalls in das U-Boot. Vergessen Sie aber nicht, die Spreng-sätze vorher zu zünden.

Mission 3: Das ewige Eis



Das ewige Eis

Phase 1: Im U-Boot

Der Taucher ist im Heck des U-Bootes. Säubern Sie mit ihm das ganze Boot von Gegnern. Achten Sie darauf, vorher durch Luken zu spähen, bevor Sie einen neuen Raum betreten. Halten Sie Ihre Augen nach Schränken offen und durchsuchen Sie alle Gegner. Sie sollten folgende wichtigen Gegenstände finden: zwei Bonushefte, Kälteschutzanzug, Sender, Admiralsuniform und die Ausrüstung des Tauchers.

Phase 2: Raus aus dem U-Boot

Gucken Sie durch die Luke (1) im Bugraum nach draußen. Sobald die Bugpatrouille direkt vor Ihnen steht, können Sie aussteigen und zuschlagen. Knöpfen Sie sich nun die Heckwache (2) und gleich danach die Stegwache (3) vor (jedoch erst, wenn diese an Deck ist). Werfen Sie die Körper Ihrer Opfer durch Luken ins Innere des Bootes.

Phase 3: Das Lager

Springen Sie ins Wasser und schalten Sie (4) und (5) aus. Schwimmen Sie nun rüber zum Bug des U-Bootes und eliminieren Sie (6). Die Körper lassen Sie einfach ins Wasser fallen. (7-9) lassen sich nun problemlos mit Zigaretten Richtung Bug locken. Schalten Sie nun (10) und (11) aus. (12) wird zwischen den Zelten hindurchgelockt und ausgeschaltet. (13) locken Sie vor die Funkstation. (14), (15) und (16) können nun ausgeschaltet werden. (17) müssen Sie aus dem Sichtbereich des MG-Schützen (43) locken. Schauen Sie nun durch die Tür (15) in den Funkraum. Sobald die Wache direkt hinter der Tür mit dem Rücken zu Ihnen steht, gehen Sie rein. Im Funkraum finden Sie unter anderem ein Bonusheft. Kümmern Sie sich nun um (20) und (21). (20) trägt den Schlüssel zum Gefängnis des Green Beret bei sich.

Wichtige Gegenstände

Schutzanzüge:
- Erster Raum im U-Boot
- Zelt (B)
- Gefängnisraum vom Green Beret
- Mannschaftsquartiere
- Mannschaftsquartiere
- Vorraum der Brücke (Wandschrank)

Bonushefte:
- Erster Raum im U-Boot
- Zweiter Raum im U-Boot
- Funkraum
- Mannschaftsquartiere
- Bugraum
- Vorraum der Brücke (Wandschrank)

Phase 4: Befreiung von Pionier und Green Beret

Betreten Sie das Zelt (A), in dem der Pionier versteckt ist. Laufen Sie mit dem Pionier zu Zelt (B) – dort finden Sie den benötigten Schutzanzug. Mit dem Schlüssel im Inventar geht's nun zum Gefängnis des Green Beret (C). Ausrüstung und Schutzanzug finden Sie in einer Kiste im Obergeschoss.

Phase 5: Ballonfahrt und Flugzeugwachen

Fünf Gegner stehen Ihnen nun noch im Weg. Da Sie jetzt über den Green Beret verfügen, können Sie sich auch im Schnee eingraben. Machen Sie ausführlichen Gebrauch von der Zigarettenschachtel und locken Sie die Wachen, wie auf der Karte gezeigt, an. Lassen Sie alle drei Commandos in den Ballon steigen und fliegen Sie auf die andere Seite des Zerstörers. Der Landung ist etwas heikel: Setzen Sie nur kurz auf, um den Green Beret abzusetzen – die beiden anderen steigen sofort wieder auf. Gehen Sie mit dem Green Beret am Fuß des Hügels in Deckung. Wenn sich (28) und (29) abwenden, können Sie hinter den Hügel am Kartenrand kriechen. Dort wird zunächst (27) ausgeschaltet. (28) und (29) lassen sich auch per Zigarettenschachtel hinter den Hügel locken. Locken Sie (30) und (31) wie gezeigt an. (32-36) sind nun problemlos anzulocken und zu beseitigen. Um die Dreiergruppe aufzulösen, müssen Sie (37) in Richtung Zerstörerbug locken. Achten Sie darauf, das Zigarettenpäckchen so weit rechts zu werfen, dass wirklich nur (37) es sieht. (38) lässt sich nun auch weglocken – (39) kann an Ort und Stelle erledigt werden, sobald (40) Richtung Heck marschiert. Jetzt lassen Sie Ihre anderen Kollegen landen. Besorgen Sie sich das TNT und die beiden Fernzündbomben aus den Kisten auf dem Hügel (D).

Phase 6: Außenposten des Zerstörers

Locken Sie als Erstes die vordere Relingwache (40) nach unten. (41) können Sie nun Richtung Bordwand locken – achten Sie dabei jedoch auf den MG-Schützen (42). Sobald die hintere Relingwache (45) sich umdreht, können Sie die beiden Schützen am Schornstein (42 und 43) eliminieren. (44) muss direkt an der Bordwand und außerhalb des Sichtbereiches von (47) erledigt werden. Locken Sie auch (45) Richtung Bug. (46) und (47) lassen sich jetzt problemlos beseitigen.

Phase 8: Befreiung von Dieb und Spion

Bringen Sie alle Commandos zu einem der Bugeingänge. Dringen Sie bis zum zweiten Raum vor. Hier finden Sie eine Kiste mit Sprengstoff. In diesem Raum führen Wege nach oben, unten und vorne. Jetzt wird's knifflig: Geben Sie dem Taucher das Messer vom Green Beret (insgesamt also zwei Messer!). Beobachten Sie nun die Luke nach unten. Wenn die Wache unter der Luke gerade nach rechts losläuft, betritt der Taucher den Raum. Per Messerwurf werden beide Wachen im Raum schnell hintereinander erledigt. Dieses Manöver ist sehr zeitkritisch – Speichern nicht vergessen! Eliminieren Sie noch die dritte Wache im Nebenzimmer. Bei einer der Wachen finden Sie den Schlüssel – Spion, Dieb und Mannschaft können im nächsten Raum befreit werden. Ausrüstung liegt in einer Kiste bei den Wachen.

Phase 9: Unterdeck

Tauschen Sie jetzt erst einmal Gegenstände aus. Der Spion erhält die Admiralsuniform und kann von nun an unbehelligt umherlaufen und Gegner ablenken. Bleiben Sie auf der unteren Ebene – nebenan befindet sich der Maschinenraum. Der Spion lenkt lästige Wachen ab, während der Green Beret sich um die Gegner kümmert. Mit dem Pionier legen Sie eine Fernzündbombe im Maschinenraum ab. Gehen Sie die Leiter nach oben und in den nächsten Raum und beseitigen Sie die drei Gegner. Danach geht's zurück nach oben.

Phase 10: Mannschaftsquartiere und Bugraum

Auf der Deckebene finden Sie die Mannschaftsquartiere. Einziges Problem hier: Zwei Kabinen sind mit je zwei Wachen besetzt – und selbst als Admiral verkleidet kann der Spion nicht die Spinde durchsuchen. Der Trick: Der Green Beret legt seinen Locksender auf den Gang und lockt die Wachen heraus – er selber versteckt sich natürlich in einer Kabine. Jetzt kann der Spion die Schränke nach Herzenslust durchwühlen. Sie finden hier zwei lebenswichtige Schutzanzüge und ein Bonusheft. Befreien Sie in der letzten Kabine auf der Steuerbordseite den Kapitän. Im Bugraum erwartet Sie noch eine Wache und ein Bonusheft.

Phase 11: Oberdecks

Gehen Sie mit dem Spion ein Deck weiter nach oben. Richtung Bug ist ein kleiner Raum mit einer Zweier-Patrouille. Holen Sie den Pionier herbei. Betreten Sie im Rücken der Wachen den Raum, legen Sie eine Fernzündbombe ab und schleichen Sie hinter den Soldaten her, bis Sie wieder durch die Tür gehen können, durch die Sie gekommen sind. Eine weitere Tür bringt Sie in den Vorraum der Brücke. Hier lungern einige Wachen und Mechaniker rum. Viel wichtiger: Der gut versteckte Wandschrank (F10 drücken) beherbergt ein weiteres Bonusheft und einen zusätzlichen Schutzanzug. Schließlich bleibt noch die Brücke. Vorsicht: Die hochrangigen Offiziere enttarnen Ihren Spion sofort. Nutzen Sie ihn also nur, um die Wache direkt am Eingang abzulenken. Die Offiziere knöpft sich dann der Green Beret vor. In einem Schrank finden Sie die drei Teile der Enigma.

Phase 10: Sprengung und Flucht

Spion und Green Beret begeben sich samt der Enigma zum Flugzeug. Schicken Sie alle anderen zunächst an Deck – vergessen Sie nicht die Besatzung und den Kapitän! Größere Umwege zum U-Boot erspart die Gangway auf der Bakbordseite, die per Schalter herabgelassen wird. Besatzung, Kapitän, Dieb und Taucher machen sich auf den Weg zum U-Boot und stei-gen ein. Lassen Sie einen der Jungs auf dem Weg im Funkhäuschen anhalten, um den Funkspruch abzusetzen. Der Pionier betritt zuletzt am Heckeingang nochmals den Zerstörer und legt je eine Bombe an den Zahnrädern der Geschütze. Jetzt heißt es nur noch: Fix ins U-Boot und raus aus dem Schlamassel.



Buddha

Phase 1: Peripherie räumen

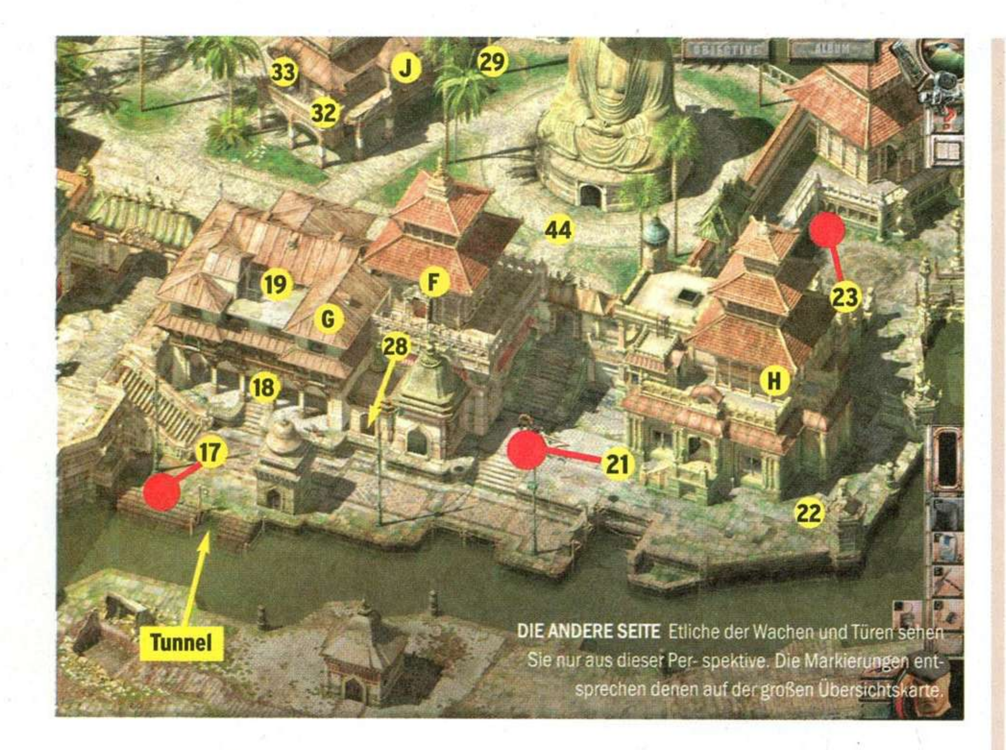
Erledigen Sie mit dem Green Beret die Wache in der Ecke (1). Locken Sie mit dem Sender die Wache am Ufer (2) zur Ecke, um sie dort ungesehen zu überwältigen. Jetzt können Sie die beiden anderen Wachen am Ufer (3, 4) nacheinander ausschalten. Der Green Beret kann sich nun langsam am Ufer Richtung Norden vorarbeiten. Alle dortigen Wachen (5 bis 11) lassen sich mit dem Sender- beziehungsweise Zigarettentrick bequem überwältigen. Um den Soldaten an der Hausecke (12) zu erwischen, begeben Sie sich bei der Treppe (A) ins Wasser und schwimmen bis zur nächsten Treppe (B). Schalten Sie danach die Wache an der Hausecke (13) aus. Locken Sie diese mit dem Sender hinter das Gebäude. Danach sind die restlichen Soldaten am Ufer (14, 15) dran. Das Häuschen (C) ist mit einem Soldaten versehen und enthält ein Wandfach, das Sie plündern können. Überqueren Sie nun den Fluss (16) und erledigen Sie dort mithilfe des Sendertricks die zwei Soldaten an der Rückseite des Hauses (17, 18). Die Wache auf dem Dach (19) stellt keine Bedrohung dar.

Phase 2: Den inneren Bereich säubern

Wechseln Sie zum Scharfschützen und schalten Sie mit ihm die Wache auf dem Balkon aus (20). Schießen Sie genau dann, wenn die Wache sich im toten Winkel in der Ecke befindet. Sammeln Sie nun Ihre Commandos beim Green Beret. Kümmern Sie sich wieder mit dem Green Beret um die Uferwachen auf dieser Seite (21 bis 24). Gehen Sie jetzt zum „Geistigen Führer", aber lassen Sie ihn noch im Gebäude (D). Jetzt sind die Wachen am Durchgang fällig (25, 26). Klettern Sie dann beim Nebengebäude (E) die Leiter zur Dachluke (27) hoch und steigen Sie ein. Sie befinden sich in einem Raum mit Kisten und einer Wache. Ist diese außer Gefecht gesetzt, klettern Sie die Leiter in der Mitte des Raumes nach unten. Dort befinden sich die Ghurkas. Verlassen Sie mit allen vier Alliierten das Gewölbe wieder auf demselben Weg nach draußen.

Phase 3: Bonushefte suchen

Den Waffenhändler (28) finden Sie im Seitenflügel des großen Gebäudes (F). Nachdem Sie ihn kontaktiert haben, können Sie die beiden Kisten im Keller öffnen. Darin sind jede Menge Granaten sowie Munition für das Scharfschützengewehr enthalten. Schleichen Sie sich im Hauptgebäude (G) in den zweiten Stock. Dort sind zwei Schränke, die neben diverser Ausrüstung auch ein Bonusheft enthalten. Werfen Sie einen Blick in das Eckgebäude (H). Im Raum mit den bunten Kissen ist ein weiteres Bonusheft in einer Kis-te verstec-



DIE ANDERE SEITE Etliche der Wachen und Türen sehen Sie nur aus dieser Per- spektive. Die Markierungen entsprechen denen auf der großen Übersichtskarte.

kt. Die Wachen im Gebäude können Sie durchs Fenster mithilfe von Granaten oder Scharfschützeneinsatz aus dem Weg räumen. Spielen Sie zur Abwechslung einmal mit dem Fahrer und schleichen Sie im Schutz der Innenhofmauer zur nächsten Wache (29). Ziehen Sie dessen Uniform an und dringen Sie in den Wachturm (I) ein. Schalten Sie auf jeden Fall den Scharfschützen oben aus. Im Wachgebäude (J) befindet sich im Erdgeschoss ein Raum mit drei Soldaten. Die Schränke dort enthalten unter anderem das nächste Bonusheft. Bevor Sie hier weitermachen, müssen Sie erst die beiden Torwachen (30) und (31) aus dem Weg räumen. Benutzen Sie dafür am besten den Green Beret und dessen Sender. Gehen Sie danach im Wachgebäude weiter nach oben und auf den Balkon hinaus. Schlagen Sie die Wachen (32, 33) k. o., Soldat (34) kommt daraufhin alarmiert zum Balkon – erledigen Sie auch diese Bedrohung. Die Luft ist jetzt rein, um (35) aus dem Weg zu räumen. Dringen Sie dann in (K) ein, erledigen Sie dort wieder den Scharfschützen im oberen Stockwerk und verlassen Sie den Turm unten, um (36) fertig zu machen. Holen Sie sich das nächste Bonusheft aus dem Schrank in (L) und schalten Sie dort auch schon alle oberen Gegner aus. Später müssen Sie hier einen Ghurka das Funkgerät bedienen lassen. Auf keinen Fall dürfen Sie das zu diesem Zeitpunkt schon tun, da kurze Zeit später die Hölle auf dem Gelände los ist. Die nächsten zwei Bonushefte finden Sie in (M). Schauen Sie in alle Kisten und Schränke hinein und nehmen Sie mit, was Sie brauchen. Bei den vielen Gegnern im Gebäude ist der Einsatz von Granaten sehr hilfreich. Verlassen Sie das Gebäude und kümmern Sie sich um die nächsten Soldaten (37, 38, 39). Zwei weitere Bonushefte befinden sich in der Bücherei (N) im Erdgeschoss. Und noch ein Bonusheft – erledigen Sie (40) und lassen Sie Ihren Dieb durch das Seitenfenster bei (O) einsteigen. Im Schrank liegt das ersehnte Heft. Bevor Sie nun den geistigen Führer zur Barke führen, sollten Sie noch die restlichen, störenden Wachen beseitigen (41, 42, 43).

Phase 4: Das Attentat

Bevor Sie sich um den Kommandeur kümmern, vergewissern Sie sich noch einmal, dass kein Gegner sichtbar im Gelände herumliegt. Das würde zu einem verfrühten Alarm führen. Sammeln Sie dann alle Männer bei der Barke und begeben Sie sich mit ihnen in den Turm (K). Postieren Sie den Scharfschützen ganz oben – lassen ihn aber noch nicht aus dem Fenster schauen. Führen Sie nun einen Ghurka zum Funkgerät (L) und betätigen Sie es. Wechseln Sie nun wieder zum Turm (K) und lassen Sie einen Mann durch die Tür im Erdgeschoss spähen. Warten Sie unbedingt ab, bis sich die einrückende Armee vor dem Buddha aufreiht und der Kommandeur aus seinem Auto steigt (44). Lassen Sie nur den Scharfschützen auf seinem Platz und steigen Sie mit den restlichen Leuten schon ins Boot. Jetzt müssen Sie mit dem Scharfschützen den Kommandeur eliminieren und sich dann blitzschnell ebenfalls in die Barke begeben. Damit ist die Mission geschafft.

Phase 4: Das Attentat

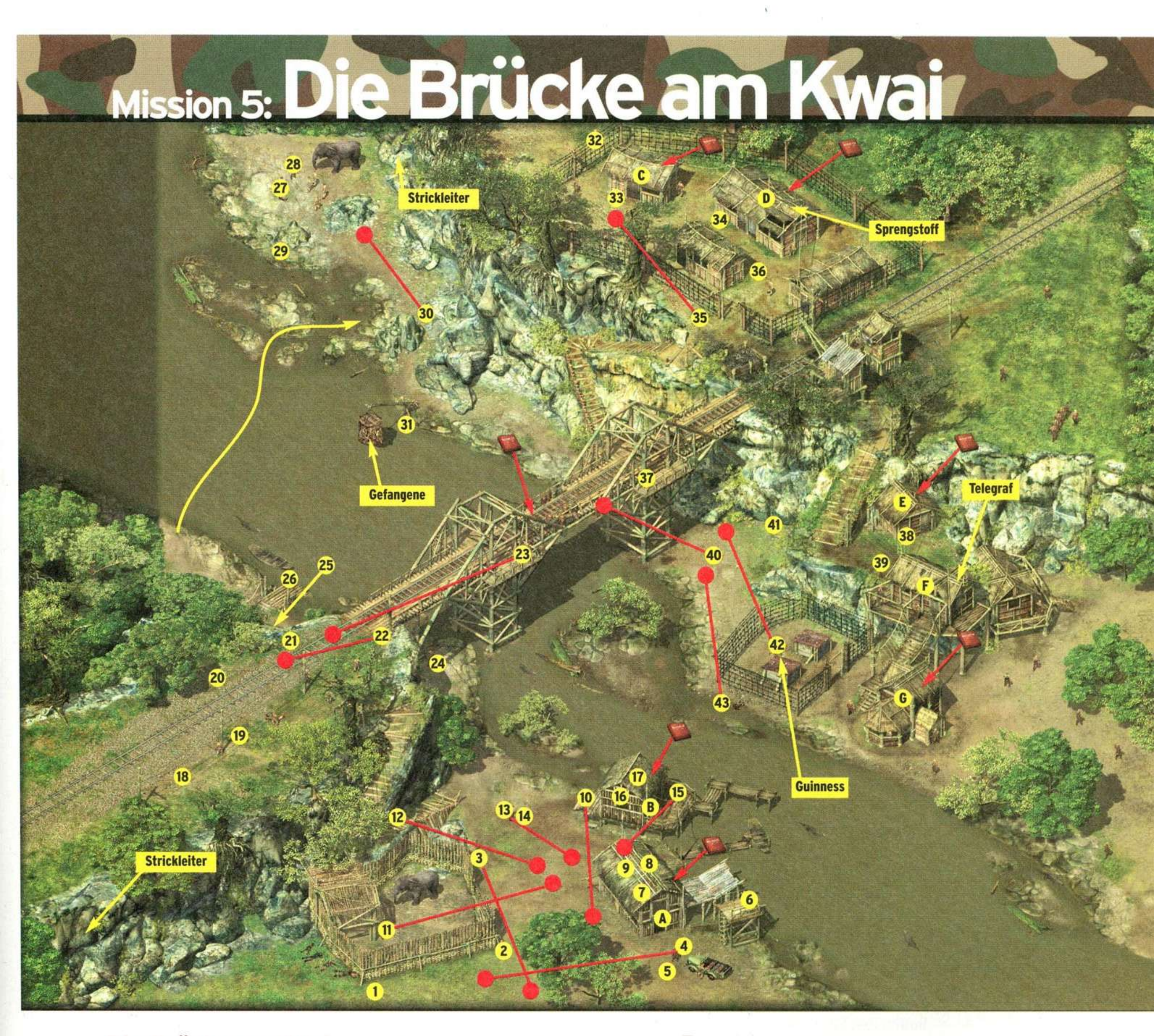
Kommandeur

Scharfschütze

Flucht

Marschrichtung der Armee

Mission 5: Die Brücke am Kwai



Die Brücke am Kwai

Phase 1: Bootshaus und Elefantengehege

Sie starten direkt am Elefantenkäfig. Die ersten drei Wachen lassen sich hier problemlos anlocken und hinter dem Zaun verstecken. Der patrouillierende Posten (4) kann mit Zigaretten angelockt werden – (5) und (6) werden dann an Ort und Stelle niedergeschlagen und geknebelt. Betreten Sie das Bootshaus (A) erst, wenn die Patrouille links neben der Tür steht. In schneller Reihenfolge können Sie nun die drei Wachen (7-9) erledigen. Die verschlossene Kiste öffnet der Dieb mit dem Dietrich. Zum Vorschein kommt neben dem ersten Bonusheft auch eine Strickleiter. Geben Sie die Leiter dem Dieb. In der anderen Kiste finden Sie eine Drahtschere – diese geben Sie dem Green Beret ins Gepäck. Locken Sie nun die Patrouille (10) vom zweiten Bootshaus Richtung erstes Bootshaus. Jetzt ist die Wache im Elefantengehege (11) an der Reihe. Bevor Sie nun die beiden Soldaten (13 und 14) erledigen können, muss erst die Treppenwache (12) angelockt werden. (15) lässt sich per Zigarettenschachtel zwischen die Bootshäuser locken. Vorsicht: Die Wache geht erst durch das Haus (B) – da es keinen direkten Weg gibt. Lauern Sie dem Gegner am besten direkt an der Tür auf. Erledigen Sie die beiden ersten Wachen(16, 17) im Haus (B). Die anderen beiden können Sie getrost links liegen lassen. In einer Kiste finden Sie hier das zweite Bonusheft.

Wichtige Gegenstände

Bonushefte:
- Bootshaus (A)
- Bootshaus (B)
- Haus (C)
- Haus (D)
- Haus (E)
- Haus (G)

Drahtschere/Strickleiter:
- Bootshaus (A)



OPERATION BAYWATCH Um die Gefangenen zu retten, müssen Sie sich als Rettungsschwimmer betätigen. Lösen Sie zunächst den Käfig ...



... jetzt haben Sie nur wenige Sekunden Zeit, um den Käfig unter Wasser zu öffnen und so den alliierten Soldaten das Leben zu retten. Achten Sie auf die Krokodile.

Phase 2: Schienenwachen

Mit der Strickleiter im Gepäck kann der Dieb die Telefonleitung entlangklettern und so an allen Wachen vorbei ganz an den Bildrand kommen. Hier benutzen Sie die Strickleiter – nun können die anderen Commandos ungehindert auf den Bahndamm gelangen. Die Wachen (18-21) lassen sich jetzt ohne größere Umstände beseitigen. (22) und (23) müssen angelockt werden. Nutzen Sie die Möglichkeit des Green Beret, sich einzugraben. Achten Sie auch darauf, dass Sie keine geknebelten Wachen herumliegen lassen – verstauen Sie die Körper ganz am Ende in der Nähe der Strickleiter. Bevor es nun weitergeht, sollte der Dieb die praktische Leiter wieder einsammeln.

Phase 3: Uferwachen und Überquerung des Flusses

Auch wenn der Dieb auf dem Elefanten den Fluss überqueren kann, macht das keinen großen Sinn – er wird viel zu leicht entdeckt. Schalten Sie also erst einmal (24-26) aus, um diese Uferseite für sich zu haben. Vorsicht: Im Fluss und an einigen Uferstücken treiben Krokodile ihr Unwesen. Gehen Sie diesen Reptilien aus dem Weg. Der Green Beret schwimmt als Erster über den Fluss. Hinter den Felsen werden Sie nicht gesehen. Schleichen Sie bis zu den Wachen beim Elefanten. Von hier können Sie die Uferwachen (27-31) nacheinander problemlos beseitigen.

Phase 4: Der Sprengstoff

Holen Sie nun den Dieb hinzu. Bei (A) kann er den Felsen hinaufklettern – dabei müssen Sie auf den Sichtbereich von (32) achten. Da der Dieb zwar Gegner niederschlagen aber nicht fesseln kann, kommt hier wieder die Strickleiter zum Einsatz. So kann der Green Beret nachkommen und die Drecksarbeit erledigen. Nachdem Sie (32) aus dem Weg geräumt haben, kann ein Loch in den Drahtzaun geschnitten werden. (33) und (34) können jetzt beseitigt werden. Locken Sie (35) an, um dann auch (36) gefahrlos ausschalten zu können. Im Gebäude (C) finden Sie das dritte Bonusheft. Haus (D) enthält den Sprengstoff und das vierte Bonusheft.

Phase 5: Vorstoß zum Gefängnis

Erledigen Sie den Scharfschützen (37). Jetzt können Sie unbehelligt zu den Gebäuden (E) und (F) vordringen. Erledigen Sie die Wachen (38) und (39). Dringen Sie nun mit dem Dieb durch das Fenster in das Haus (E) ein. So kann er die beiden Soldaten übertölpeln – der Green Beret kann dann durch die Tür kommen und die beiden Gegner dingfest machen. Hier finden Sie das fünfte Bonusheft. Jetzt ist Haus (F) dran. Einziges Problem hier: die beiden Posten am Telegrafen. Wenden Sie hier den „Doppel-Knock-Out"-Trick an (siehe allgemeine Tipps Seite 5). Da Sie hier nur schwer weiterkommen, geht es zurück zum Lager und die Treppe runter zum Ufer. Hier können Sie (40) ausschalten. Dieses und die folgenden Opfer entsorgen Sie am besten direkt im Fluss. (41-43) können nun alle nacheinander angelockt werden. Der Gefängniswärter trägt den Schlüssel zum Büro (G) bei sich. Mit der Drahtschere knipsen Sie nun ein Loch in den Zaun und befreien Guinness. Vorsicht: Da hier noch Wachen herumlungern, muss sich Guinness sofort flach hinlegen, um nicht entdeckt zu werden.

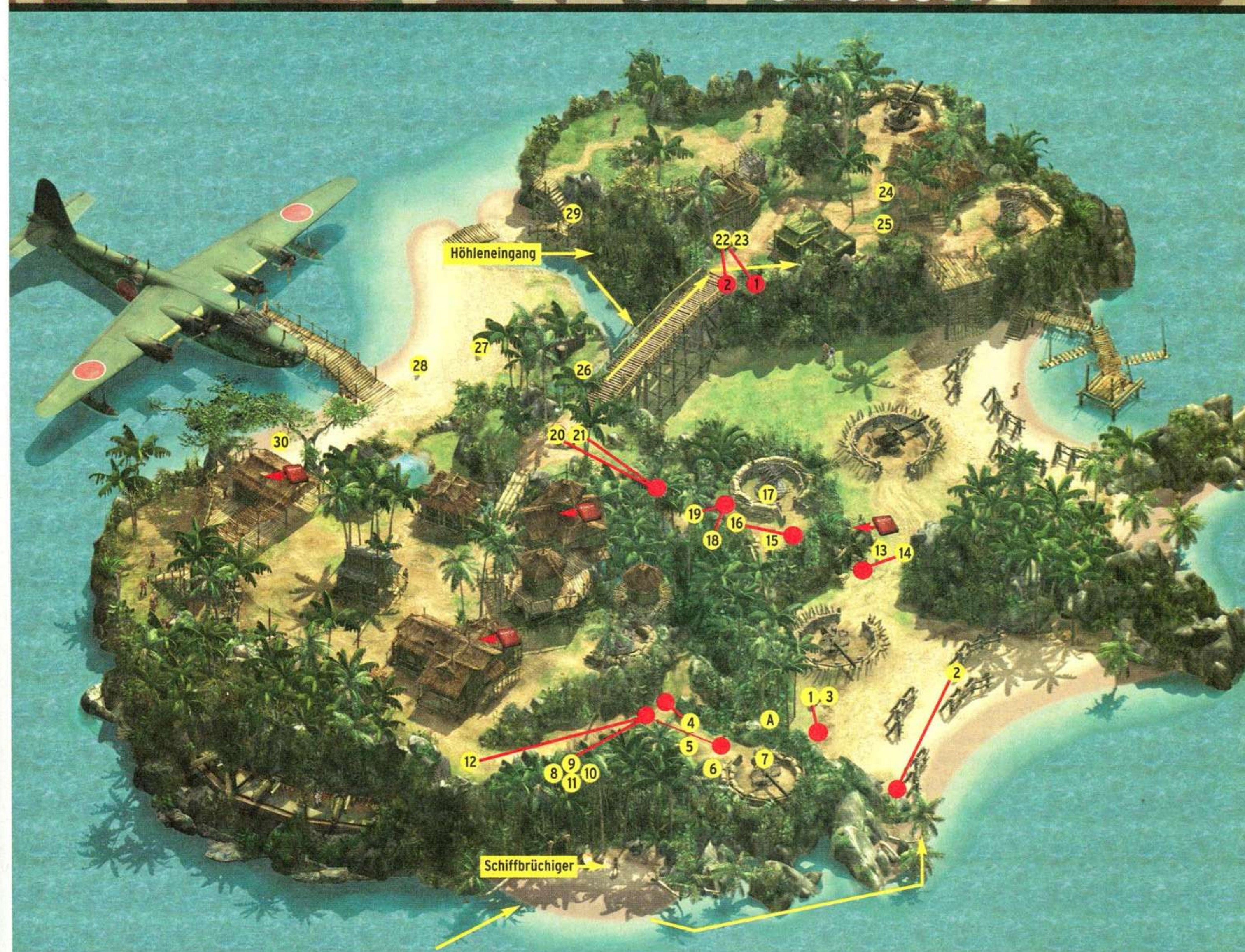
Phase 6: Brückensprengung

Entweder erledigen Sie die Wachen vor dem Büro (G) oder warten einfach ab, bis diese um die Ecke gelaufen sind. Der Green Beret erledigt die Soldaten im Inneren. Jetzt kann Guinness sich das Modell der Brücke anschauen. Direkt neben dem Modell findet sich das sechste Bonusheft. Wer mag, kann auch noch die restlichen Wachen erledigen – dies ist aber nicht nötig. Der Green Beret begibt sich zu den Alliierten im Käfig. Bei der Befreiung müssen Sie sich noch als Rettungsschwimmer betätigen. Sobald der Käfig im Wasser landet, hechtet Ihr Mann ins Wasser und öffnet unter Wasser die Tür. Nun gehen Sie mit dem Sprengstoff auf die Brücke. Deponieren Sie den Sprengstoff an der vorgesehenen Stelle und nehmen Sie das letzte Bonusheft an sich. Jetzt bringen Sie alle Mann weg von der Brücke – per Telegraf geben Sie das Signal für den Zug.

Easteregg

Insbesondere den jüngeren Lesern ist der Film *Die Brücke am Kwai* aus dem Jahre 1957 vielleicht kein Begriff (Tipp: Der Film lohnt sich!). Die ganze Mission ist eine Hommage an diesen legendären Film. Der Alliierte Offizier heißt auch nicht umsonst Guinness – die Hauptrolle im Film spielt nämlich Sir Alec Guinness (Darsteller von Obi-Wan Kenobi in *Star Wars*).

Mission 6: Die Kanonen von Yakatone



Die Kanonen von Yakatone

Phase 1: Die Landung

Paddeln Sie mit dem Schlauchboot zum Strand und unterhalten Sie sich mit dem Schiffbrüchigen. Schwimmen Sie anschließend mit dem Taucher zum nächsten Strand. Halten Sie sich dabei dicht an der Klippe und denken Sie daran, dass die Wachen zwischendurch mit dem Fernglas aufs Meer schauen. Schleichen Sie zu Punkt (A) und locken Sie (1) mit einer Schachtel Zigaretten an. Verstecken Sie ihn auf dem kleinen Pfad. Locken Sie anschließend Wache (2) an. Danach boxen Sie Wache (3) um. Gehen Sie hinterher den Pfad hinauf und benutzen Sie eine Schachtel Zigaretten, um damit (4) anzulocken. (5 bis 7) können Sie einfach von hin-ten k. o. schlagen. Verstauen Sie die bewusstlosen Wachen links neben der Stahltür und werfen Sie eine Schachtel direkt neben sich und die nächste auf den Weg, in den Sichtbereich von (8 bis 12), die einzeln zu der Schachtel gehen, um sie einzusammeln. Damit bewirken Sie, dass eine Wache erst eine Schachtel findet und anschließend zur zweiten geht. Schwimmen Sie nun wieder zu Ihrem Team zurück und paddeln Sie mit ihnen gemeinsam an den Strand. Schalten Sie (14) mit einem Schlag aus, wenn (13) auf dem Weg zum Strand ist. (13) können Sie später k. o. schlagen. Säubern Sie beide Minen von Wachen, indem Sie den Zigarettentrick einsetzen, und bergen Sie den Sprengstoff. Im linken Stollen gelangen Sie durch eine zweite Tür auf die höhere Ebene. Dort befindet sich der Pilot.

Phase 2: Sprengstoff

(15) erledigen Sie einfach von hinten und (16) locken Sie mit Ihren

Bonushefte

Insgesamt 10:

- **1 - 3:** Im Dorf bei dem Bunkereingang
- **4:** Munitionslager
- **5 - 7:** Hauptquartier des Kommandanten
- **8:** Besprechungsraum
- **9 - 10:** Unterirdische Flak-Stellung

Zigaretten in die Falle. Achten Sie wegen des Lärms darauf, dass Sie ihn nicht zu nahe bei Wache (17) umboxen. Wenn Sie auch (17) aus dem Weg geräumt haben, kommt der Green Beret zum Einsatz. Legen Sie den Sender rechts neben die Leiter und verstecken Sie sich vor dem Stolleneingang. Schalten Sie den Sender ein und warten Sie, bis der einfache Soldat (18) vor dem Sender steht, und schlagen Sie ihn nieder. Sie müssen ihn sofort aus dem Weg räumen, da nach kurzer Zeit auch der Offizier (19) die Leiter hinabsteigt. Wenn beide gut versteckt sind, befreien Sie den Piloten. Legen Sie auf der nächsten Ebene den Sender wieder vor die Leiter, schalten Sie ihn ein und verstecken Sie den Green Beret im Gebüsch. Wenn (20) und (21) vor der Leiter stehen, verlassen Sie Ihr Versteck und schlagen sie nieder.

Phase 3: Tunneleingang

Die Wache auf der Brücke brauchen Sie nicht zu beachten, da Ihre Mannen unbemerkt hinter ihr entlangschleichen können. Wache (22) müssen Sie mit einer Schachtel Zigaretten ablenken und hinter ihrem Rücken zur Rückseite der kleinen Hütte krabbeln. Wenn beide Wachen an ihrem Platz stehen, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Bevor Sie (24) ausschalten, sollten Sie die Route von (25) studieren, damit er nicht im falschen Augenblick aufkreuzt. Erledigen Sie beide. Widmen Sie sich anschließend wieder (22) und (23). Werfen Sie erneut eine Zigarettenschachtel. Diesmal muss die Schachtel in dem Teil des Sichtbereiches liegen, an dem die Brücke beginnt. Zuerst erledigen Sie die Wache vor der Wand und danach die Wache, die zu der Schachtel gegangen ist.

Phase 4: Der Schlüssel

Betreten Sie den linken Stollen. Die zwei Wachen erledigen Sie, indem Sie eine Schachtel Zigaretten den Gang hinabwerfen, die zurückbleibende Wache k. o. schlagen und durch die Tür befördern. Warten Sie, bis die andere Wache wieder auf ihrem Posten steht und erledigen Sie anschließend die beiden verbleibenden Wachen. Starten Sie die Säuberungsaktion in der Zentrale auf der rechten Seite. Beginnen Sie mit dem Türposten auf der Treppe und locken Sie danach die beiden Offiziere nacheinander mit einer Zigarettenschachtel zur Treppe (X). Wenn diese erledigt sind, gehen Sie wieder auf den Gang und betreten den Raum durch die zweite Tür. Holen Sie sich den Schlüssel vom Kommandanten.

Phase 5: Die goldene Statue

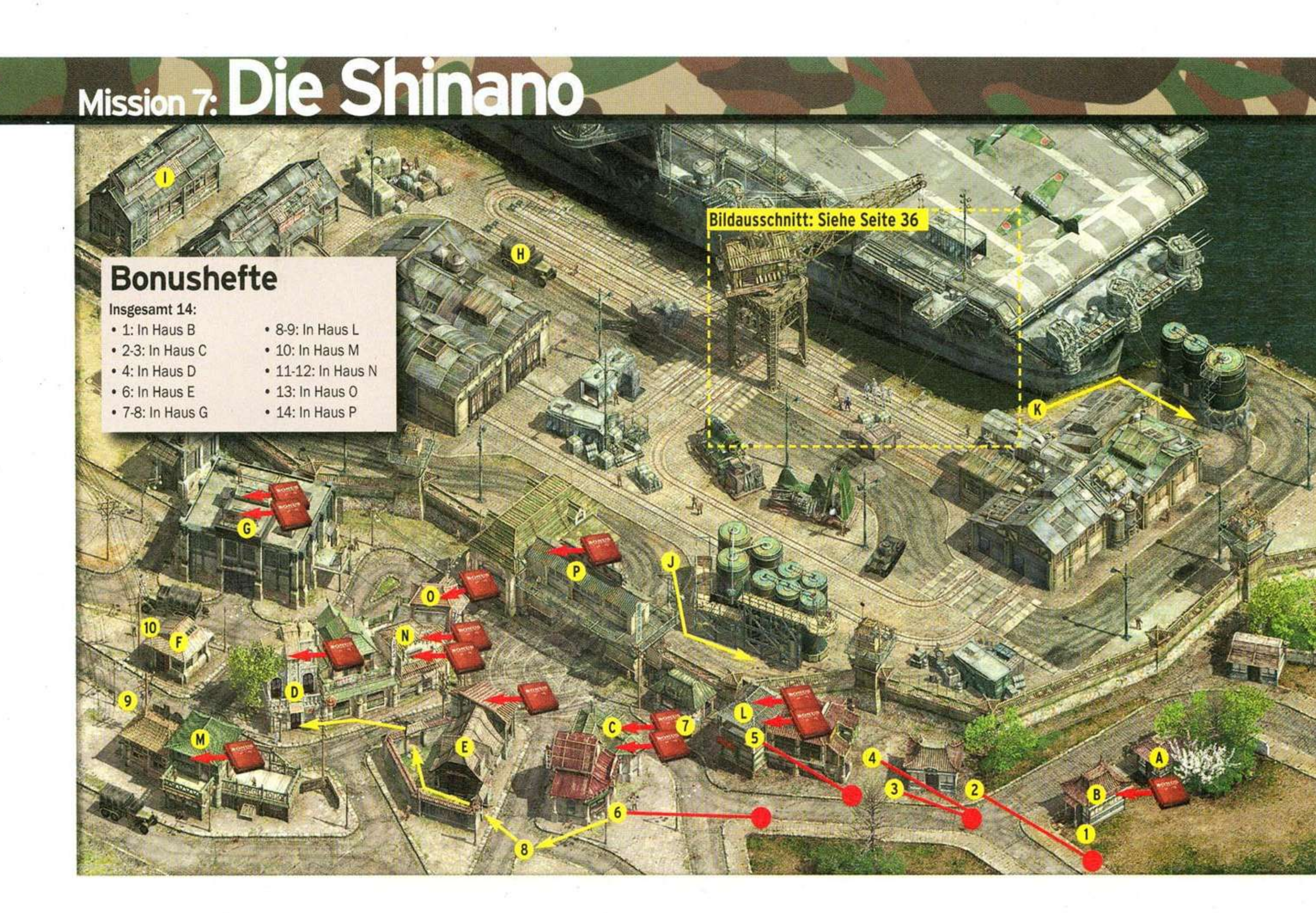
Sprengen Sie hinterher die Wand im Nebenraum und schauen Sie mit dem Taucher aus dem Loch. Warten Sie einen günstigen Moment ab, in dem Sie die Höhle verlassen können. Legen Sie sich sofort hin und kriechen Sie an der Klippe entlang. Wenn Sie in Sicherheit sind, kümmern Sie sich zuerst um (26), dann um (27) und zuletzt um (28). (29) locken Sie wie gewohnt mit einer Zigarettenschachtel an und verstecken ihn hinter dem Kistenstapel. Zurück im Tunnel laufen Sie mit der gesamten Mannschaft zu der Stelle, an der Sie den Piloten befreit haben. Öffnen Sie dort die verschlossene Tür neben dem Stolleneingang.

Phase 6: Die Kanonen

Sie gelangen in einen Tunnel mit einigen Kisten. Verstecken Sie sich hinter der ersten Kiste. Positionieren Sie den Sender des Green Beret hinter der nächsten Kiste und kriechen Sie in Deckung. Dort stellen Sie den Sender an und erledigen anschließend die Wache. Die anderen Wachen sollten nun kein Problem mehr darstellen. Im nächsten Raum sehen Sie sechs weiß gekleidete Männer und einen Offizier. Werfen Sie eine Granate in den Raum. Halten Sie dazu das Granatensymbol auf die verschlossene Tür. Wenn sich das Symbol verändert, können Sie eine Grana-te in den Raum werfen. Im Schrank befindet sich ein Bonusheft. Bei den Kanonen finden Sie zwei weitere Bonushefte. Platzieren Sie einen Sprengsatz vor der mittleren Kanone und laufen Sie gemeinsam mit dem Piloten zum Flugzeug. Vergessen Sie aber nicht, die goldene Sta-tue aus der Höhle zu bergen. Wenn Sie das Flugzeug betreten, müssen Sie auf (30) achten. Erledigen Sie die Wachen im Flugzeug und zünden Sie den Sprengstoff.



HAUPTQUARTIER Warten Sie, bis die beiden Offiziere nicht in Ihre Richtung schauen, und erledigen Sie die Wache auf der Treppe. Die beiden Offiziere locken Sie mit Zigaretten an.



Die Shinano

Phase 1: Wichtige Gegenstände

Betreten Sie das Haus (A), das sich hinter Ihnen befindet. Darin finden Sie eine Flasche Wein, die Sie für Ablenkungsmanöver benötigen.

Phase 2: Natashas Kleidung

Schlagen Sie Wache (1) nieder, wenn (2) in die andere Richtung schaut. (2) locken Sie mit der Weinflasche zu Ihrer Position. In Haus (B) finden Sie außer einem Bonusheft eine Schachtel Zigaretten und ein Fernglas. Werfen Sie aber vorher einen Blick durch die Tür, bevor Sie das Gebäude betreten. Schleichen Sie danach zum nächsten Haus und werfen Sie den Wachen (3) und (4) nacheinander Zigaretten vor die Füße. Die Wache (5) auf dem Balkon und (6) locken Sie ebenfalls mit einer Schachtel Zigaretten an. Schleichen Sie sich von der Seite an (7) heran und schlagen Sie ihn nieder. Nun können Sie Gebäude (C) betreten. Sprechen Sie dort den Wirt an und holen Sie Natashas Kleidung und das Scharfschützengewehr aus dem Nebenraum.

Phase 3: Treffen mit Natasha

Als Nächstes schicken Sie (8) ins Land der Träume und folgen dem eingezeichneten Weg zu Gebäude (D). Darin schlagen Sie die drei Wachen k. o. und gehen die Treppe hinauf. Oben sprechen Sie Natasha an und übergeben ihr die Kleidung und das Scharfschützengewehr. Mit Natasha können Sie nun unbehelligt alle Bonushefte aus den Häusern holen. Nehmen Sie sich aber vor den Offizieren in Acht.

Phase 4: Das Offiziersbüro

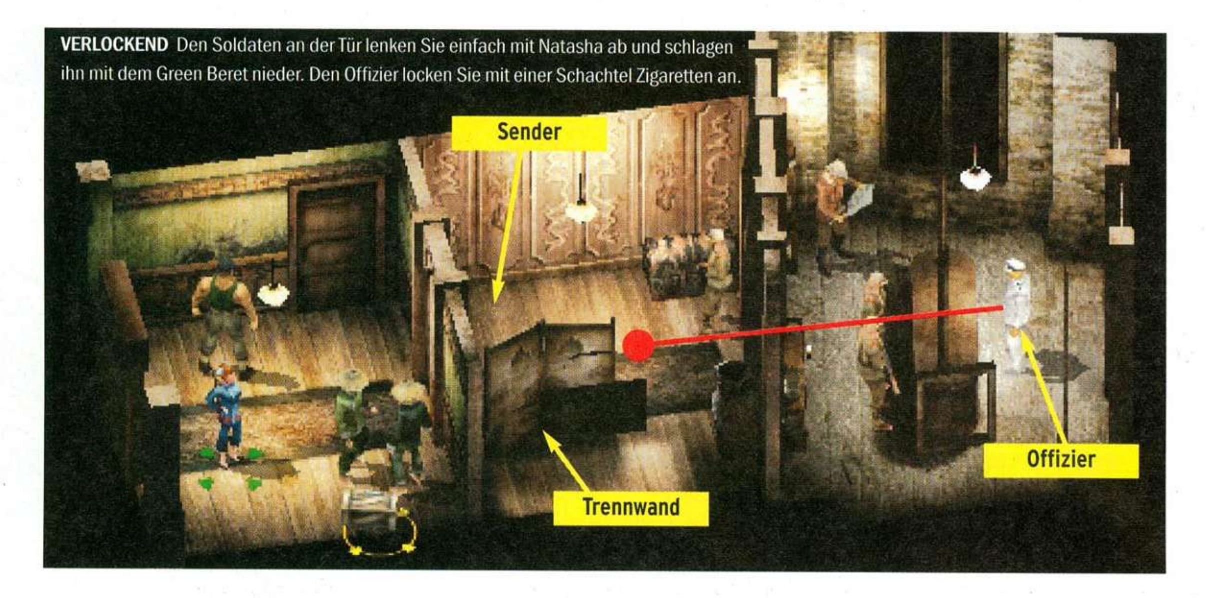
In Haus (E) benötigen Sie die Hilfe des Green Beret. Betreten Sie das Haus durch die Hintertür und schalten Sie den Türposten aus. Legen Sie dann den Sender in den mittleren Raum und verstecken Sie den Green Beret hinter der Trennwand. Wenn Sie den Sender einschalten, kommen die Wachen aus dem Raum gestürmt und gehen nach kurzer Zeit wieder zurück. Da diese aber die Tür offen lassen, hat der Offizier Einblick in den mittleren Raum. Werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in den Raum. Den neugierigen Offizier schlagen Sie nieder. Den zweiten Offizier können Sie ohne großen Aufwand k. o. schlagen. Nehmen Sie das Bonusheft aus dem Regal.

Phase 5: Die Befreiungsaktion

Während Natasha Wache (9) ablenkt, schleicht der Green Beret in das Gebäude (E) und überwältigt die Wache. Danach kümmert er sich um Wache (9) und verstaut sie ebenfalls in Gebäude (F). Natasha betritt anschließend die Halle (G) durch die Seitentür und befreit den Pionier und den Dieb aus ihrer Gefangenschaft. Gemeinsam verlassen Sie die Halle durch die Seitentür und schleichen zum Gebäude (F). Natasha lenkt Wache (10) mit dem Lippenstift ab, damit die restliche Mannschaft in den Lkw einsteigen kann.

Phase 6: Der Sprengstoff

Am Hafen angekommen, steigt Natasha in den Lkw (H) ein und sammelt das Team ein. Anschließend parken Sie das Fahrzeug hinter



VERLOCKEND Den Soldaten an der Tür lenken Sie einfach mit Natasha ab und schlagen ihn mit dem Green Beret nieder. Den Offizier locken Sie mit einer Schachtel Zigaretten an.

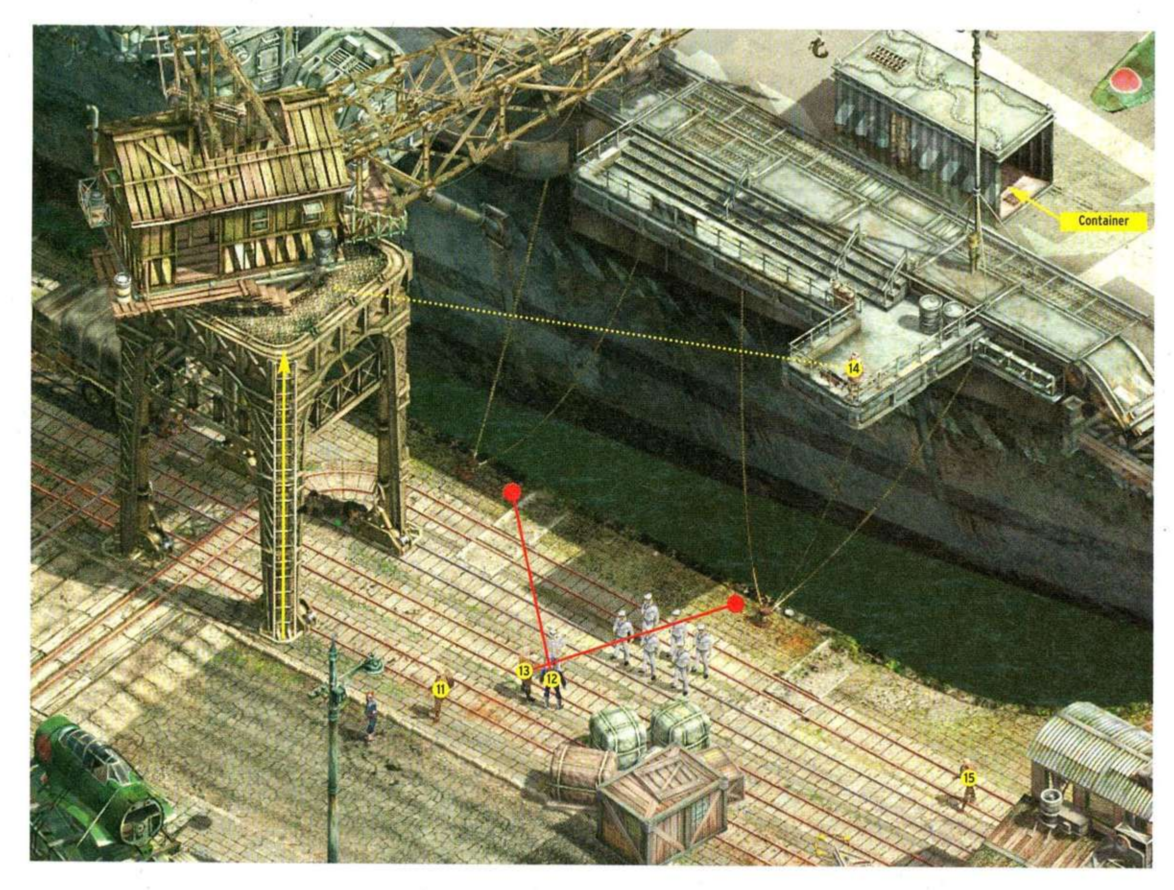
Gebäude (I) und lassen den Dieb durch das Fenster einsteigen. Dieser knackt die Metallkiste, nimmt den Sprengstoff heraus und übergibt ihn dem Pionier. Fahren Sie rückwärts an die Treibstofftanks heran (J und K), damit der Pionier den Sprengstoff anbringen kann.

Phase 7: Der Kran

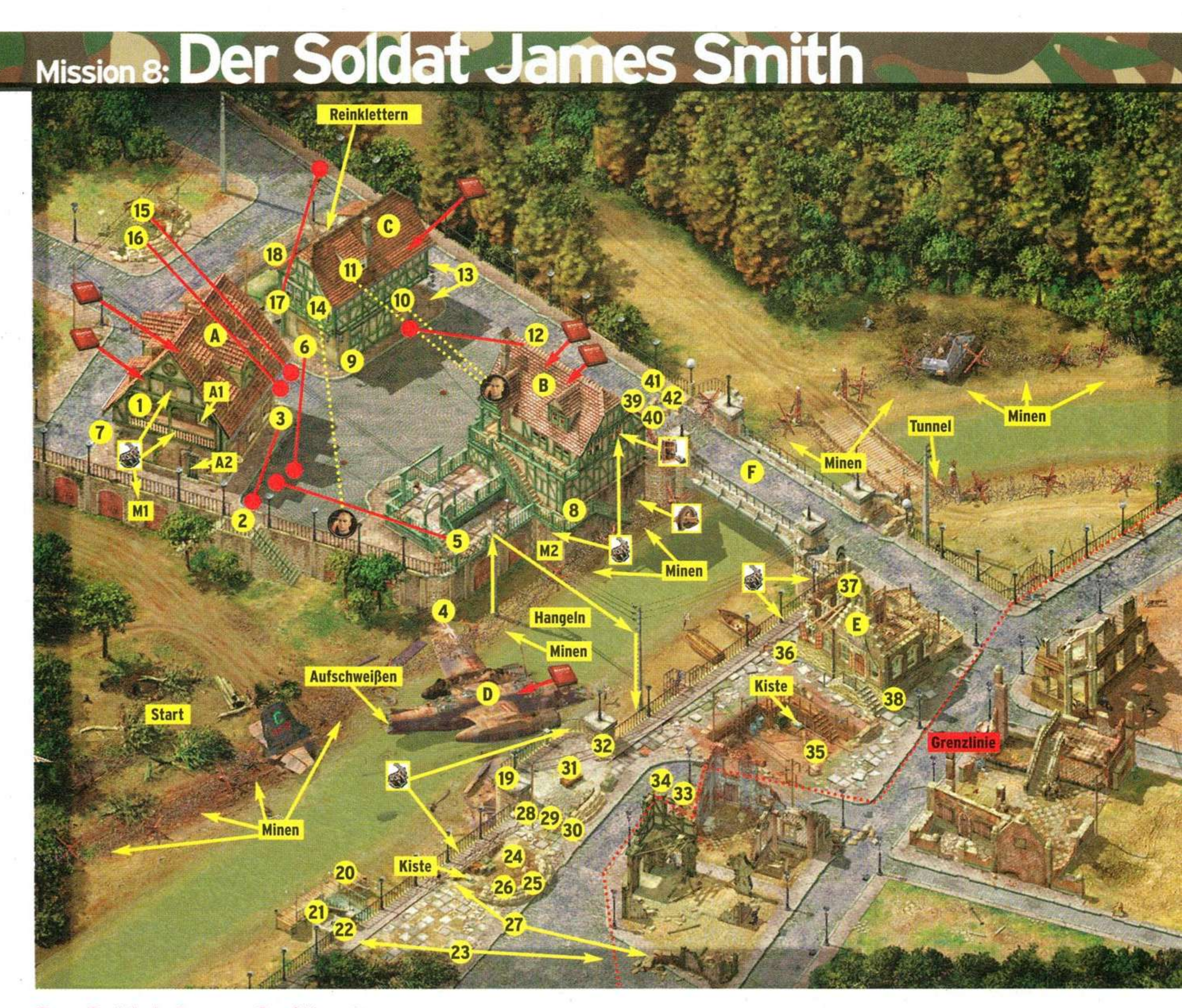
Wenn das erledigt ist, fahren Sie das Team zum Kran. Lenken Sie die Wache (11) mit Natasha ab, so dass der Soldat nicht in Richtung des Flugzeugträgers schaut. Der Green Beret versteckt sich unter dem Kran und wirft eine Schachtel Zigaretten in den Sichtbereich von (12). Schlagen Sie ihn k. o. und verstecken Sie den Bewusstlosen hinter dem Kran. Mit dem gleichen Trick locken Sie (13) von der Gruppe weg. Wache (11) erledigen Sie ebenfalls mit dem Zigarettentrick. Nachdem Sie die Körper versteckt haben, schicken Sie Natasha auf den Kran. Legen Sie sich auf den Boden und nehmen Sie mit dem Scharfschützengewehr (14) aufs Korn.

Phase 8: Der Flugzeugträger

Der Dieb schnappt sich eine Uniform und zieht sie sich über. So kann er unbemerkt auf den Kran klettern und auf den Flugzeugträger springen. Dort lässt er die Strickleiter hinab, die sich bei Wache (14) befindet. Natasha lenkt Wache (15) ab, damit die anderen hinter den Seeleuten entlangkriechen und die Strickleiter hinaufklettern können. Oben angekommen, zündet der Pionier die beiden Sprengsätze. Anschließend schicken Sie das Team in den Metallcontainer.



Mission 8: Der Soldat James Smith



Der Soldat James Smith

Phase 1: Die Befreiung des Green Beret

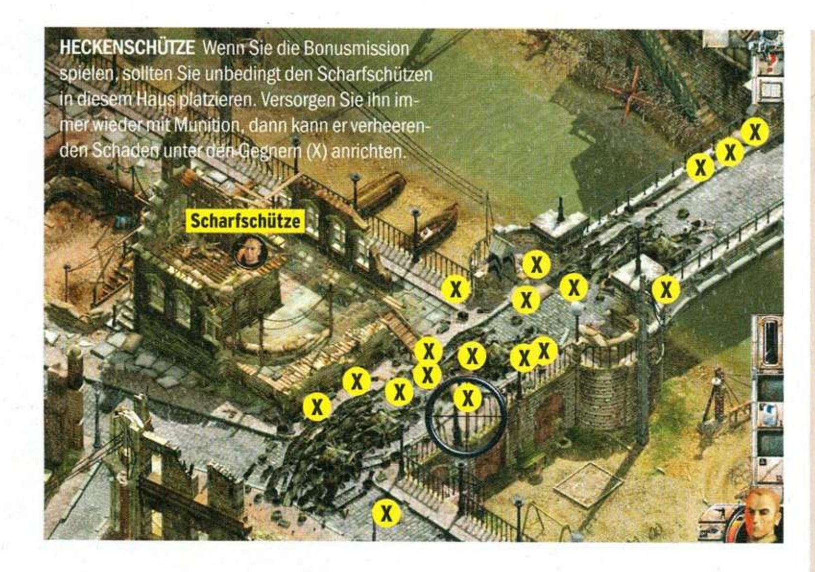
Klettern Sie bei (M1) hoch. Dringen Sie durch das Fenster unterhalb des runden Giebelfensters in (A) ein. Spielen Sie mit dem Green Beret weiter und erledigen Sie die Wachen auf dieser Etage und unter dem Dach. Lassen Sie anschließend eine Strickleiter zu Boden und den Green Beret daran hinabklettern. Der Dieb steckt die Leiter dann wieder ein und bringt sie am Balkon neben (1) an. Jetzt kann der Green Beret daran hochklettern und (1) ausschalten. Dringen Sie auf der Balkonebene (A1) ins Haus ein und schalten Sie alle Wachen aus. Durchsuchen Sie dort auch alle Schränke, um zwei Bonushefte und das Medi-Kit zu finden. Gehen Sie nicht die Treppe ins Erdgeschoss hinunter, sondern verlassen Sie das Haus wieder über den Balkon. Spielen Sie nun wieder mit dem Dieb und steigen Sie durch das Fenster neben der Tür (A2). Knacken Sie das Schloss von innen und verlassen Sie das Haus. Jetzt kann der Green Beret in das Erdgeschoss hinein und mit dem bewährten Zigarettentrick alle Soldaten ausschalten. Nehmen Sie den Schweißbrenner und Bolzenschneider mit.

Phase 2: Den Scharfschützen befreien

Bringen Sie an der Mauer (M1) die Strickleiter an und lassen Sie den Green Beret hinabsteigen. Schleichen Sie mit ihm zum Fuß der Treppe und warten Sie dort. Lassen Sie nun den Dieb mithilfe seiner Ratte (3) ablenken, damit der Green Beret (2) ausschalten kann. Den Offizier (3) locken Sie mit Zigaretten zur Treppe. Schleichen Sie zur Mauerecke und warten dort, bis (8) wegschaut. Jetzt können Sie (4) aus dem Weg räumen. (5) locken Sie mit Zigaretten weg, danach ist (6) dran. Falls nicht schon

Bonushefte

In dieser Mission sind die Bonushefte nicht allzu schwer zu finden. Doch Vorsicht: Bevor Sie sich jetzt freuen, sollten Sie eines bedenken: Wenn Sie das Bonusfoto in dieser Mission vervollständigt haben und Smith seinen Funkspruch absetzt, wird die wohl schwerste Bonusmission des Spiels aktiviert – Sie müssen eine Invasion, bestehend aus vier Panzern und einer Unmenge Soldaten, abwehren. Die Bonusmission wird direkt in den eigentlichen Auftrag eingebunden, Sie haben keine Möglichkeit mehr, die Hauptmission gesondert zu beenden.



HECKENSCHÜTZE Wenn Sie die Bonusmission spielen, sollten Sie unbedingt den Scharfschützen in diesem Haus platzieren. Versorgen Sie ihn immer wieder mit Munition, dann kann er verheerenden Schaden unter den Gegnern (X) anrichten.

erledigt, können Sie (7) ins Land der Träume schicken. Versetzen Sie nun die Strickleiter zur Stelle (M2) und schlagen Sie dann (8) k. o. Jetzt ist wieder der Dieb dran – stecken Sie die Strickleiter wieder ein und klettern Sie zum oberen rechten Fenster. Spähen Sie durch das Fenster und warten Sie, bis der braun uniformierte Offizier den Raum verlässt. Schnell rein und die Strickleiter befestigt. Verstecken Sie den Dieb unter dem Bett. Der Green Beret folgt nun und erledigt alle Gegner im Gebäude. Im Haus (B) finden Sie zwei Bonushefte.

Phase 3: Den Safe knacken

Verlassen Sie mit dem Dieb wieder das Haus durch das Fenster und kriechen Sie unten durch das Kellerfenster. Sie müssen die Ratte zweimal einsetzen, um die Soldaten am Safe abzulenken. Schnappen Sie sich den Inhalt und verlassen Sie schnell den Keller. Bei dieser Aktion kommt es auf ein besonders gutes Timing an – unbedingt speichern!

Phase 4: Scharfschützen ausschalten

Postieren Sie den Scharfschützen an einem Fenster mit Blick zum Haus (C). Nehmen Sie die Schützen an den Fenstern (10) und (11) aufs Korn. Jetzt können Sie (9) k. o. schlagen.

Phase 5: Den Pionier befreien

Locken Sie (12) mit Zigaretten weg. Jetzt können Sie zwei Soldaten (13) k. o. schlagen. Den Schützen am Fenster (14) pusten Sie mit dem Scharfschützen weg. Jetzt haben Sie genug Spielraum, um (15) und (16) mit dem Zigarettentrick zu überwältigen. Locken Sie auch (17) mithilfe der Kippen weg und schlagen Sie danach (18) zu Boden. Begeben Sie sich mit dem Dieb in den Vorgarten von (C) und klettern Sie an der Wand hoch. Behalten Sie den ersten Stock gut im Auge – an einem der Fenster postiert sich immer wieder ein Schütze. Sobald er weg ist, steigen Sie durch das Fenster ein und begeben sich sofort ins Zimmer mit dem Pionier, schlagen die Wache k. o. und schließen die Tür. Spielen Sie mit dem Pionier weiter. Säubern Sie das Haus von allen Gegnern. Im Erdgeschoss finden Sie unter anderem ein weiteres Bonusheft.

Phase 6: Die Promenade freikämpfen

Lassen Sie Ihre Commandos am Startpunkt Stellung beziehen. Richten Sie Ihren Blick auf das andere Ufer und schauen Sie sich die Situation genau an – gegen die Übermacht haben Sie einen verdammt schweren Stand. Auf unserer Karte sehen Sie eine Grenzlinie eingezeichnet. Alle Gegner, die sich rechts davon aufhalten, müssen nicht besiegt, aber gut im Auge behalten werden. Es gilt nun, einen Korridor entlang der Uferpromenade freizukämpfen, damit Smith später das Haus (E) verlassen kann. Hangeln Sie sich mit dem Dieb und dem Green Beret über den Fluss. Ihr Green Beret sollte einen Karabiner mit 15 Schuss Munition mit sich führen. Sie müssen die toten Winkel an der Mauer nutzen und an verschiedenen Stellen jeweils die Strickleiter anbringen (siehe Karte), damit der Green Beret unbeschadet auf die Promenade gelangt. Wenn Sie behutsam vorgehen, können Sie mit Waffengewalt die Wachen auf dieser Seite (19 bis 38) ausschalten. Lassen Sie dann den Dieb die beiden Kisten aufbrechen – sie enthalten eine ferngezündete Bombe und eine Panzerfaust. Nehmen Sie auch unbedingt die Magazine der gegnerischen Scharfschützen an sich.

Phase 7: Zu Smith vorstoßen

Wenn Sie diese Flussseite gesichert haben, kommt der Bolzenschneider zum Einsatz – sobald der Stacheldraht entfernt ist, wechseln Sie zum Pionier und lassen ihn am Ufer nach Minen suchen. Rüsten Sie ihn mit dem Schweißbrenner aus und öffnen Sie damit das Heck des Wracks (D). Im Inneren finden Sie außer zwei Gegnern das letzte Bonusheft in diesem Level. Überlegen Sie es sich gut, ob Sie es wirklich an sich nehmen wollen (Infokasten). Geben Sie dem Green Beret ein Medi-Kit und schwimmen Sie zur Brücke – sobald Sie sich darunter befinden, tauchen Sie ab. Kurz hinter der Holzbrücke befindet sich ein unterirdischer Kanalzugang. Folgen Sie ihm, um direkt in das Gebäude der Alliierten (E) zu gelangen. Tauchen Sie auch mit dem Dieb zu dem Tunnel, um im Gebäude der Alliierten die Haustür aufzubrechen. Begeben Sie sich mit dem Pionier in die Nähe von Gebäude (C), um von dort die Vierergruppe (39-42) mit der Panzerfaust auszulöschen. Noch einmal kommt der Bolzenschneider zum Einsatz, damit die Brücke (F) passierbar wird.

Phase 8: Funkraum säubern

Begeben Sie sich mit dem Dieb zu dem Kellerfenster bei Gebäude (B) und kriechen Sie schon mal dort hinein. Postieren Sie den Green Beret im Erdgeschoss von Gebäude (B) an der Kellerluke und lassen Sie ihn runterspähen. Er sollte einen Karabiner oder eine Maschinenpistole im Gepäck haben. Jetzt kommt es auf das Timing an. Lenken Sie die vier Soldaten im Keller mit der Ratte ab und wechseln Sie blitzschnell zum Green Beret. Er muss schnell in den Keller und mit Waffengewalt die Gegner ausschalten.

Mission 9: Schloss Colditz



Schloss Colditz

Phase 1: Die Offiziersuniform

Wählen Sie den Scharfschützen und schlagen Sie Soldat (1) nieder. Schleppen Sie ihn hinter das Gebüsch und legen Sie sich auf die Veranda des Hauses. Von dort aus werfen Sie eine Schachtel Zigaretten, um damit (2) und (3) anzulocken. Achten Sie aber darauf, dass die beiden Wachen nicht gleichzeitig die Packung entdecken. Betreten Sie anschließend das Haus und erledigen Sie die beiden Leutnants. Nehmen Sie ein paar Weinflaschen und die Schlaftabletten. Folgen Sie dann dem Pfeil auf der Karte. Versetzen Sie zwei Weinflaschen mit Schlaftabletten und werfen Sie beide Flaschen auf den Weg, wenn (4) und (5) zur Position in der Nähe der Brücke gehen. Achten Sie aber darauf, dass diese erst entdeckt werden, wenn beide zurück in Richtung (6) gehen. Fesseln Sie anschließend die beiden Bewusstlosen und nehmen Sie die Offiziersuniform. Verstecken Sie sich dann hinter der Bushaltestelle. Von dort aus schleichen Sie sich an (6) und anschließend an (7) heran und schlagen beide nieder. Nun können Sie auch (8) von hinten niederstrecken.

Phase 2: Die Übergabe

Verlassen Sie mit dem Spion die Kirche auf der Flussseite. Achten Sie dabei auf die Patrouille, die eine Strecke um die Kirche überwacht. Warten Sie so lange, bis (8) sich eine Zigarette anzündet, und gehen Sie dann zu Punkt (A). Dort trifft sich der Scharfschütze mit dem Spion und übergibt die Offiziersuniform. Schleichen Sie dann mit dem Scharfschützen in die Kirche.

Phase 3: Der Eingang

Der Pionier gräbt ein Loch an der Stelle (B), in das Wache (9) nach kurzer Zeit stürzt. Anschließend schleicht er hinter den Wachen am Kübelwagen und hinter der Kapelle entlang. Der Spion lenkt Wache (10) ab und der Pionier schlägt (11) nieder und versteckt sie in der Kirche.

Bonushefte

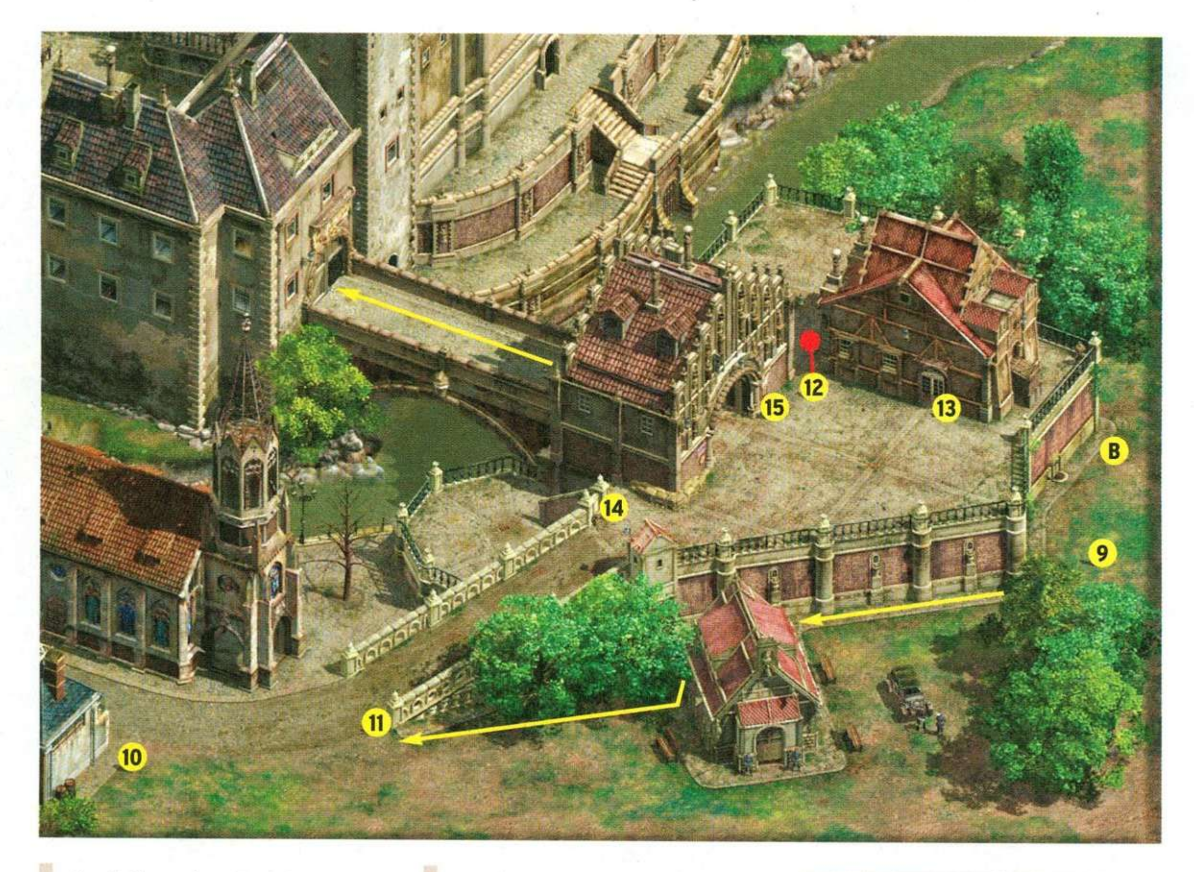
Insgesamt: 30

1-3:	Gebäude (D)
4-5:	Gebäude (E)
6-8:	Gebäude (F)
9-15:	Gebäude (G)
16-23:	Schloss (X1)
24-25:	Schloss (X2)
26-28:	Schloss (X7)
29-30:	Fabrik (H)

(10) bekommt eine Spritze und wird ebenfalls in die Kirche getragen. Der Spion geht die Einfahrt hinauf und wartet, bis der Leutnant (12) seinen Posten verlässt, um ihn ungesehen auszuschalten. Danach lenkt er (13) ab, damit diese nicht in Richtung der Einfahrt schaut. Jetzt kann der Pionier nacheinander (14), (15) und (13) außer Gefecht setzen.

Phase 4: Befreiungsaktion

Im Schlosshof lenken Sie den Soldaten auf der Treppe ab und erledigen ihn mit dem Pionier. Gehen Sie mit der bewusstlosen Wache schnell



durch die nächste Tür, damit Sie der Leutnant nicht erwischt. Als nächstes lenken Sie den Leutnant ab und lassen ihn in Richtung des Diebes schauen. So kann der Pionier unbemerkt einen Molotowcocktail in die Mitte des Exekutionskommandos werfen und den Leutnant niederschlagen.

Phase 5: Die Codeschlüssel

Wählen Sie ein Missionsziel aus und kehren Sie ins Spiel zurück. Wenn Sie nun auf das Fadenkreuz drücken, erhalten Sie einen gelben Pfeil, der als Wegweiser dient. Auf diese Weise finden Sie die drei Codeschlüssel sehr leicht.

Phase 6: General Heinz

Erledigen Sie beide Leutnants mit vergifteten Weinflaschen und locken Sie den Offizier mit Zigaretten zum Garderobenständer. Dort können Sie ihn ins Land der Träume befördern und den Codeschlüssel an sich nehmen.

Phase 7: Feldmarschall Desfell

Gehen Sie ein paar Schritte auf den Treppenabsatz und warten Sie dort, bis Desfell ein paar Schritte in den Raum geht. Nun können Sie hinter seinem Rücken zum Kleiderständer schleichen. Nehmen Sie den zweiten Codeschlüssel und verlassen Sie den Raum durch die nächste Tür.

Phase 8: Generalmajor Rudolf

Öffnen Sie die Tür und werfen Sie eine Schachtel Zigaretten in die Ecke des Raumes neben der Tür. Warten Sie, bis der Soldat vor dem Regal neben dem Generalmajor steht, bevor Sie den Offizier betäuben. Nehmen Sie dann den Codeschlüssel auf dem Mantel und das Gift aus dem Regal.

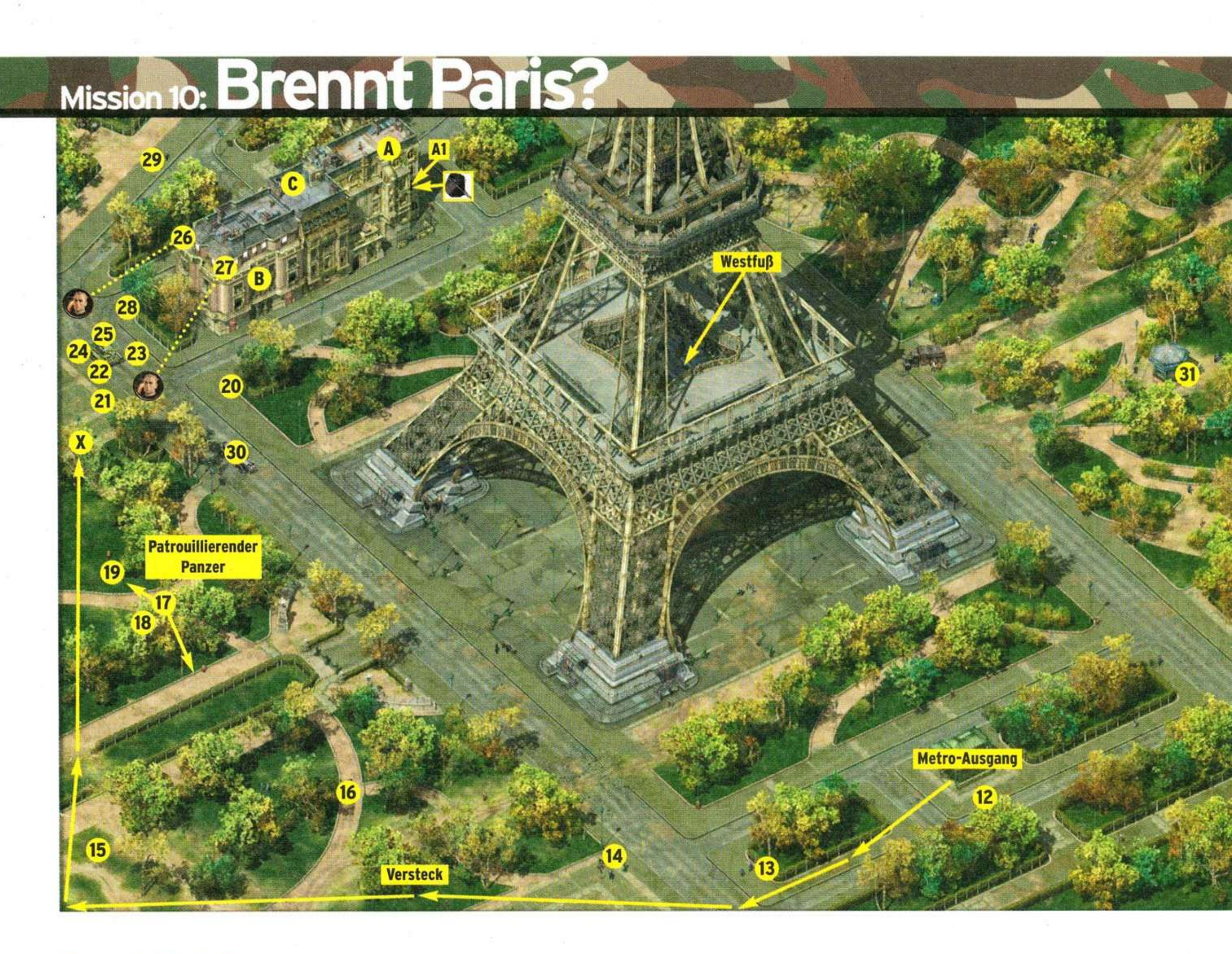
Phase 9: Gefangenenbefreiung

Der Dieb klettert bei Punkt (C) hinauf und öffnet die Tür. Der Spion betritt dasselbe Gebäude im Erdgeschoss und arbeitet sich nach oben durch. Wenn Sie einem alliierten Soldaten eine Uniform geben, sollten Sie darauf achten, dass keine Wache dabei zuschaut. Sonst verkleidet sich der Alliierte nicht. Die Wachen lassen sich leicht ausschalten, wenn der Dieb eine Wache niederschlägt und der Spion das Opfer knebelt. Wenn das nicht genügt, müssen Sie den vergifteten Wein oder die Zigaretten einsetzen. Die Gefangenen befinden sich in den Gebäuden X1 bis X7.

Phase 10: Der Funkspruch und die Flucht

Nachdem Sie alle Alliierten befreit haben, klettern Sie bei Punkt (C) die Wand hinab und schalten zum Green Beret. Folgen Sie dem Pfeil und legen Sie sich hinter der Mauer auf die Lauer. Wenn (17) und (18) außer Sichtweite sind, erledigen Sie (16), nehmen ihm seine Zigaretten ab und werfen ihn durch das nächste Fenster in das Haus. Anschließend knöpfen Sie sich (17) vor. (18) locken Sie mit einer Schachtel Zigaretten an. Stecken Sie den Green Beret in eine Uniform, damit dieser unerkannt an (19) vorbeikommt und ihn niederstrecken kann. (20) fällt ebenfalls dem Zigarettentrick zum Opfer. Nun kann der Dieb das Seil aus Bettlaken hinabwerfen, damit der Green Beret die Wand hinaufklettern kann. Auf diese Weise arbeiten sich beide zum Eingang des „Funkturms" vor. Schicken Sie den Spion in das zweite Stockwerk, damit dieser die Wachen ablenken kann. Der Dieb klettert an der Fassade hinauf und durch das zweite Fenster. Dort schlägt er die Wache nieder. Nun kann der Green Beret in den Turm klettern und das Funkgerät benutzen. Auf dem gleichen Weg, auf dem der Green Beret zum Turm gelangt ist, kriecht Ihre Mannschaft zurück zum Ballon und steigt ein.

Mission 10: Brennt Paris?



Brennt Paris?

Phase 1: In der Metro

Warten Sie, bis (2) nach rechts gegangen ist, und setzen Sie (1) außer Gefecht. Lauern Sie in der Ecke, bis (2) ganz links ist, und schlagen Sie ihn k. o. Jetzt haben Sie keine Probleme, (3, 4 und 5) auszuschalten. Im Abfalleimer neben dem Treppenaufgang ist ein Bonusheft. Lenken Sie mit dem Spion (8) ab, um (6) aus dem Weg zu räumen. Danach spricht der Spion mit (7), so dass (8 und 9) problemlos ausgeschaltet werden können. Sobald (7) ebenfalls friedlich schläft, lenken Sie mit dem Spion (11) so ab, dass der Ausgang unbeobachtet bleibt. Verlassen Sie mit allen Commandos die Metro.

Phase 2: Zum Park vorarbeiten

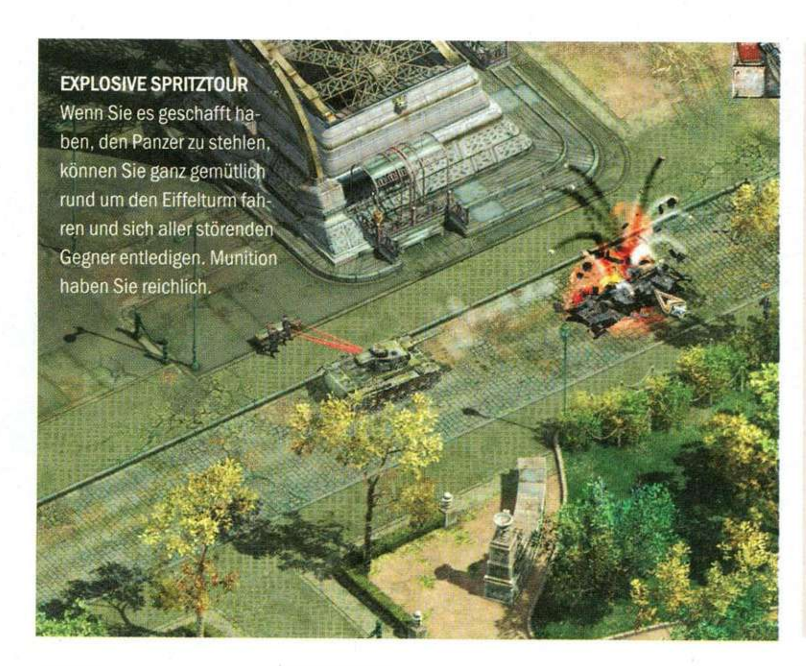
Als Erstes muss der Spion (12) ablenken, die restliche Gruppe schleicht dann zum Zaun. Verfahren Sie ebenso mit den Wachen (13 und 14) und schleichen Sie mit den übrigen Commandos am unteren Bildschirmrand zu den Bäumen hin (siehe Versteck auf der Karte).

Phase 3: Den Panzer stehlen

Der Spion unterhält sich mit (15). Schleichen Sie mit dem Fahrer zu (15) hin, schlagen ihn k. o. und verstecken ihn in der unteren linken Bildschirmecke. Passen Sie auf, dass diese Aktion nicht von der Patrouille (16) bemerkt wird. Nehmen Sie sich nun Zeit, die Blickwinkel der verschiedenen Gegner im Park (17-19) und vor allem die Route des Panzers einzuprägen. Schleichen Sie mit Fahrer, Pionier und Scharfschütze vorsichtig am linken Bildschirmrand nach oben zur gekennzeichneten Stelle (X). Dort können Sie auch Körper verstecken. Bei (X) angekommen, müssen Sie wieder das Umfeld genau studieren. Achten Sie vor allem auf die Patrouille (29) und das Panzerfahrzeug (30). Lenken Sie zuerst (20) ab, um (21) zu entsorgen. Behalten Sie (23) im Auge und braten Sie (22) ebenfalls eins über den Schädel. Lassen Sie nun (23) mithilfe des Spions zum Gebäude hinblicken, um (24) in den Ruhestand zu versetzen. Ihr Scharfschütze sollte nun (26) ins Visier nehmen. Jetzt können Sie (25) ins Reich der Träume schicken. Lenken Sie nun wieder (20) ab und kümmern Sie sich um (23). Nehmen Sie mit dem Scharfschützen (27) aufs Korn und entledigen Sie sich der Soldaten (20) und (28).

Phase 4: Die Panzerfahrt

Glückwunsch – Sie haben den schwierigsten Teil der Mission überstanden. Mithilfe des Panzers können Sie sich nach und nach aller störenden Gegner im Freien entledigen. Kümmern Sie sich zuerst um den gegnerischen Panzer und das Panzerfahrzeug. Danach können Sie gemütlich durch die Straßen fahren und jeden Gegner wegpusten, der sich Ihnen in den Weg stellt.



EXPLOSIVE SPRITZTOUR
Wenn Sie es geschafft haben, den Panzer zu stehlen, können Sie ganz gemütlich rund um den Eiffelturm fahren und sich aller störenden Gegner entledigen. Munition haben Sie reichlich.

Bonushefte

Fundort	Anzahl
Metro, Mülleimer	1
Fahrstuhlgebäude (A)	
EG, im Tresen	1
1. Stock, in Kommoden	2
2. Stock, in Kommoden	2
Generalsgebäude (B)	
2. Stock, im Büro	1
2. Stock, im Spind	1
3. Stock, im Schreibtisch	1
Kneipengebäude (C)	
EG, in Regalen	2
1. Stock, im Schreibtisch	1
2. Stock, im großen Büro	4
3. Stock, im Wandregal	1

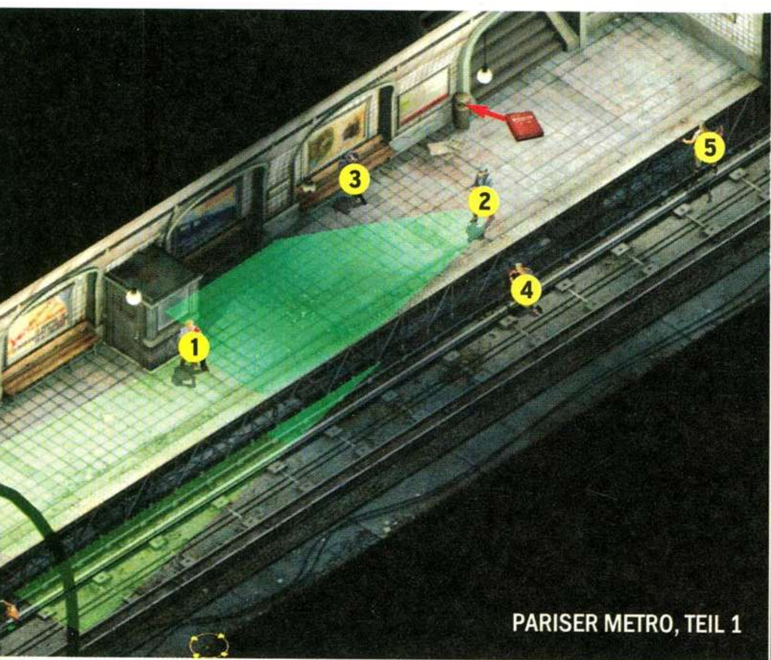
Phase 5: Die Einbruchserie

Begeben Sie sich mit dem Spion ins Gebäude (A). Im Tresen finden Sie ein Bonusheft. Benutzen Sie den Fahrstuhl und fahren Sie damit in den ersten Stock. Damit Sie einen schlagkräftigen Commando ins Gebäude bekommen, lassen Sie den Taucher am Fenster (A1) den Wurfhaken festmachen. Klettern Sie am besten mit einem gut bewaffneten Green Beret hinein. Im ersten Stock finden Sie zwei Bonushefte. Fahren Sie weiter in den zweiten Stock, wo Sie zwei weitere Hefte abstauben. Im dritten Stock können Sie Natasha kontaktieren und gleich ins Team integrieren. Verlassen Sie nun zu dritt das Gebäude und begeben Sie sich zum Generalsgebäude (B). Die Taktik bleibt dieselbe – der Spion und Natasha lenken die Gegner ab, so dass der Green Beret die Soldaten k. o. schlagen kann. Funktioniert das nicht, weil Offiziere dabei sind, können Sie immer noch Waffengewalt anwenden. Haben Sie das Erdgeschoss und den ersten Stock gesäubert, können Sie mit dem Pionier den Zünder im Generalsbüro entschärfen. Im zweiten Stock können Sie zwei Bonushefte abgreifen, ein weiteres im dritten Stock. Als Nächstes kümmern Sie sich um die Kneipe (C) auf der Rückseite des Komplexes. Insgesamt befinden sich acht Bonushefte in diesem Gebäudeteil.

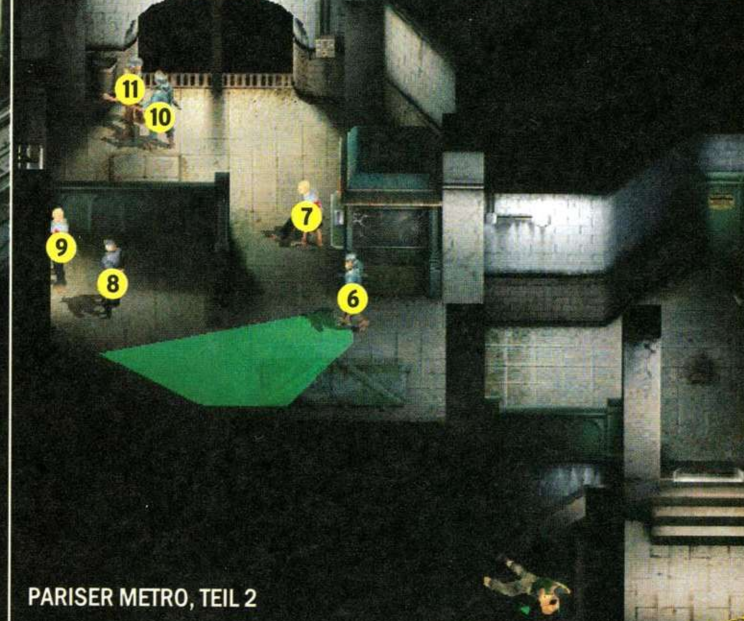
Phase 6: Die Flucht aus Paris

Sollte der Kommandant (31) mit dem Schlüssel Ihre Panzerfahrt überlebt haben, müssen Sie sich noch um diesen Gegner kümmern und ihm den Schlüssel entwenden. Geben Sie dem Spion den Schlüssel und marschieren Sie zum Westfuß des Eiffelturms. Sie müssen nur mit einem Commando zur Turmspitze gelangen, um die Mission abzuschließen. Wollen Sie jedoch mit all Ihren Helden die Aussicht genießen, müssen Sie eben nach bewährtem Muster die Wachen mit Spion oder Natasha ablenken und von den anderen Commandos ins Land der Träume schicken lassen.

STEFAN WEISS/LARS THEUNE/FLORIAN WEIDHASE



PARISER METRO, TEIL 1



PARISER METRO, TEIL 2

Counter-Strike 1.3

Was lange währt ... Ob alles, was lange auf sich warten lässt, auch gut ist, sei dahingestellt. Wir haben die neue CS-Version 1.3 genau untersucht.

Endlich ist die CS-1.3-Version draußen, ...

... aber irgendwie funktioniert das doch alles nicht, oder? Nachdem die neue Version ausführlich in der Redaktion getestet wurde, haben wir uns dazu entschlossen, eine Zusammenfassung für Sie zu erstellen. Hilfestellung dazu gab uns der **CS**-Profi mTw.pca | Speiky.

Neue Befehle, die Sie kennen sollten

Es gibt ein paar neue Konsolen-Befehle. Sie können zum Beispiel mit dem Befehl mp_startmoney das Startkapital jedes einzelnen Spielers zwischen 800 $ und 16.000 $ variieren. Öffnen Sie im Spiel die Konsole und geben Sie den Befehl mp_startmoney mit dem gewünschten Startkapital dahinter ein. Außerdem kann die Einkaufszeit (mp_buytime) jetzt auf 15 Sekunden minimiert werden. Um die Zeit zu ändern, öffnen Sie bitte wieder die Konsole und geben Sie die von Ihnen gewünschte Einkaufszeit ein, zum Beispiel „mp_buytime 10". Jetzt können alle Spieler, die auf dem Server spielen, sich zehn Sekunden lang mit Waffen und Ausrüstung eindecken. Somit wird verhindert, dass ein Spieler Granaten kauft, benutzt und sofort wieder nachkauft.

Strafejump und Bunny Hopping ade ...

Des Weiteren wurde auch der viel kritisierte Strafejump abgeschafft. Durch bestimmte Maus- und Tastenkombinationen war es dem Spieler möglich, anhand von geübten Sprüngen von links nach rechts schneller an verschiedene Punkte auf der Map zu gelangen. Auch das beliebte „Bunny Hopping", das von der Ausführung her dem Strafejumpen sehr ähnelt, haben die **CS**-Macher aus dem Spiel entfernt. Zu viele Leute benutzten fertige „Strafejump-Scripte", womit das Springen automatisch verlief und der Spieler nur noch eine Taste drücken musste, anstatt sich durch geübte Sprünge vorwärts zu bewegen. Dies ist natürlich gegenüber Spielern, die ohne solch ein Script ihren **CS**-Alltag bewältigen, schlicht und ergreifend unfair.

Die neuen Trefferzonen (Hitboxes)

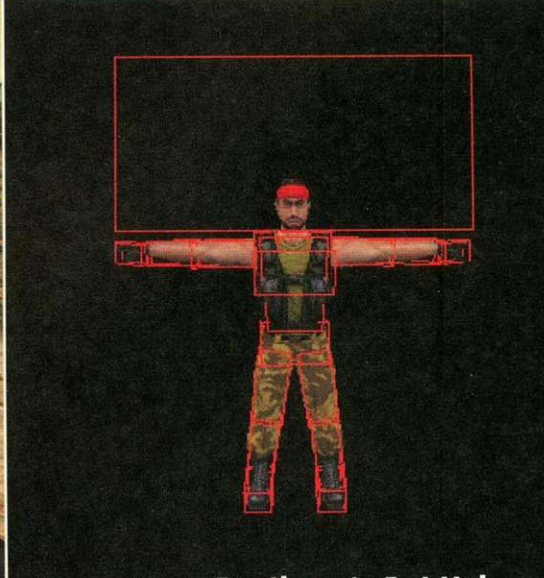
Die neue Hitbox ist nur auf den ersten Blick positiv zu bewerten. Zwar ist es jetzt nicht mehr möglich, dem Gegner in den Kopf zu schießen und keinen Schaden zu verursachen, aber leider ist die neue Kopftrefferzone (Headshotzone) zu groß geraten. Fast alle Abschüsse (Frags) werden als Kopfschuss (Headshots) oben rechts am Bildrand angezeigt. Daher ist es wichtig für Sie, genau auf den Kopf zu zielen, um Ihren Gegner effizient zu schwächen. Auch im Sitzen können Sie Ihrem Gegner jetzt ordentlich einheizen. Wo vorher zahlreiche Fehler in der Schadensverteilung waren, wurden jetzt die Trefferzonen im Sitzen behoben. Wenn Sie jetzt auf den Kopf eines sitzenden Gegners schießen, wird das auch als Kopfschuss angerechnet. Vorher war dies leider nicht der Fall.

Gezielte Einzelschüsse auf große Entfernung

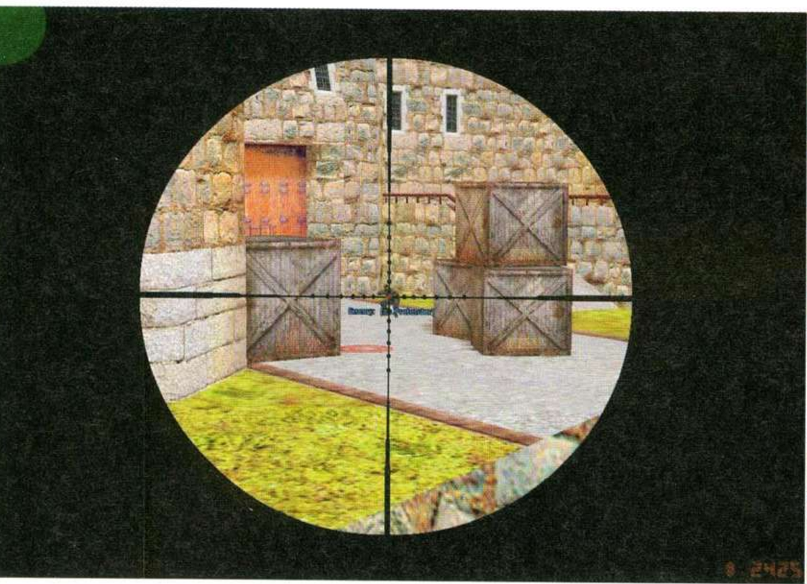
Die Waffen verhalten sich ebenfalls anders als in **CS 1.1**. AK-47, Colt M4A1 und Mp5 Navy wurden teilweise von der Streuung neu ausbalanciert. Jetzt ist es umso wichtiger, in einzelnen Salven zu schießen, sprich: Einzelschüsse auf weite Entfernung abzugeben. Sie können Ihren Gegner schon mit einem gezielten Schuss in den Kopf ausschalten. Steht Ihr Gegenüber di-



ENDLICH Das legendäre „Bunny Hopping" ist in Counter-Strike 1.3 endgültig von der Bildfläche verschwunden.



SCHACHTELN Hier sehen Sie die neuen Trefferzonen (Hitboxes), dargestellt an einem Terroristenmodell.





NAHKAMPF
Nachdem wir unseren Gegner mit dem Scharfschützengewehr (AVM) verfehlt haben, müssen wir uns im Nahkampf stellen. Dafür haben wir immer eine Desert Eagle dabei, die mit einer ordentlichen Portion Feuerkraft ausgestattet ist.

rekt vor Ihnen, empfiehlt es sich, den Feuerknopf durchzudrücken. Versuchen Sie, die Waffe während des Durchdrückens auszubalancieren, so dass die Kugeln nicht in den Himmel abhauen. Des Weiteren sind Granaten scheinbar stärker geworden und richten mehr Schaden an. Üben Sie deshalb den effektiven Einsatz von Granaten, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Bei gleich guten Gegnern ist das perfekte Arbeiten mit den kleinen Dingern spielentscheidend. Oftmals ist es besser, einfach mal ein paar Minuten abzuwarten, anstatt gleich am Anfang in den Tod zu rennen. Wenn Sie effektiv schleichen, kann Sie Ihr Gegner nicht orten. Das bringt Ihnen wiederum den Vorteil, dass Sie sich voll und ganz auf die Geräusche der Mitspieler konzentrieren können. Bleiben Sie als CT defensiv und lassen Sie Ihren Gegner, den Terroristen, angreifen. Falls er sich mit lauten Schritten nähert, nehmen Sie die HE-Granate in die Hand. Werfen Sie ihm das hochexplosive Ei im richtigen Augenblick vor die Füße. Um hier das richtige Timing zu finden, braucht es einige Zeit und viel Übung.

Wieso treffe ich nichts mehr?

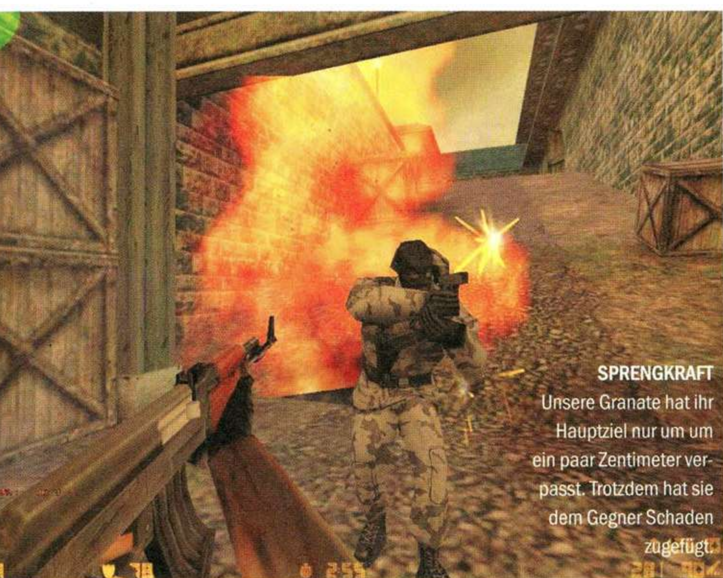
Das Verhalten der Waffen wurde ein wenig verändert. Die Waffen verreißen anders (Mp5/AK-47/M4A1) und auf längere Entfernung müssen Sie darauf achten, Einzelschüsse abzugeben. Wenn sich alle Leute an das Verhalten der Waffen gewöhnt haben, regelt sich auch das Verhältnis zwischen sehr guten und fortgeschrittenen Spielern wieder, so wie wir es schon in Version 1.1 erlebt haben. Besonders stark geworden ist die Handfeuerpistole Desert Eagle. Zwar kommen Sie mit den sieben Schuss im Magazin und der niedrigen Schussfrequenz nicht weit, aber oftmals brauchen Sie nicht mehr als einen Schuss. Durch ruhiges Zielen können Sie Ihren Gegner mit einem gekonnten Schuss ausschalten. Besonders in Verbindung mit einem Scharfschützengewehr (AVM) ist die Desert Eagle empfehlenswert. Versuchen Sie auch, mehr auf den Kopf des Gegners zu zielen. Durch die korrigierten Trefferzonen können Sie mehrere Gegner mit Einzelschüssen ausschalten. Beim Benutzen der Colt M4A1 schrauben Sie bitte für weite Entfernungen den Schalldämpfer auf die Waffe. Nach längerem Testen haben wir festgestellt, dass die Waffe so ruhiger und präziser schießt.

Der Voice Chat

Der integrierte Voice Chat bringt für die meisten Spieler eine neue taktische Komponente ins Spiel. Jetzt ist es möglich, das Verhalten des eigenen Teams besser auf das des Gegners einzustellen. Endlich können auch komplexere Angriffe besser koordiniert werden. Auf öffentlichen Servern (FFA oder Public Server genannt) kann es schon mal vorkommen, dass durcheinander geredet wird und schnell die Nerven blank liegen. Die häufigste Frage lautet daher, wie der Voice Chat ausgeschaltet werden kann. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Voice Chat auszuschalten. Geben Sie entweder „sv_voiceenable 0" in die Konsole ein. Dieser Befehl schaltet Ihren Half-Life Voice komplett aus. Die zweite Möglichkeit: Lassen Sie sich das Scoreboard anzeigen und klicken Sie mit der linken Maustaste (Feuertaste) auf den Spieler, den Sie nicht mehr hören möchten. Wenn Sie es richtig gemacht haben, wird aus dem Lautsprecher hinter seinem Namen ein durchgestrichener Kreis. Klicken Sie ein weiteres Mal auf den Spieler, um ihn wieder hören zu können. Für Clanspieler bringt die neue Technologie ebenfalls kaum Vorteile. Es ist besser, auf Programme wie Battlecom (BC) zurückzugreifen, denn anders als bei BC können bei Valves integriertem Sprachprogramm tote nicht mit lebenden Mitspielern reden. Das macht für öffentliche Server im Internet sicherlich Sinn, da auf diese Weise keine Positionen weitergegeben werden können, hilft Ihrem Team in einem Clanwar allerdings nicht viel weiter. Unser Tipp: Greifen Sie lieber auf Battlecom oder Microsoft GameVoice zurück.

Wie „spreche" ich?

Die neue Voice-Technologie von Valve funktioniert nach dem PTT-System (Push To Talk). Das heißt, dass Sie eine Taste drücken müssen und nur währenddessen von den anderen Mitspielern gehört wer-



SPRENGKRAFT Unsere Granate hat ihr Hauptziel nur um um ein paar Zentimeter verpasst. Trotzdem hat sie dem Gegner Schaden zugefügt.



FERNSEHEN HLTV ist für die gesamte Counter-Strike-Szene eine große Bereicherung.

den können. Sie gehen also in Ihr Kontrollmenü von **Half-Life**, gucken bei „Kommunikation" nach dem Voice-Befehl und binden diesen auf eine beliebige Taste. Aber Vorsicht! Bei einigen Tasten gibt es Probleme, zum Beispiel bei der Caplock-Taste. Daher ist es empfehlenswert, diese nicht zu belegen. Die zweite und einfachere Methode: Öffnen Sie Ihre config.sys-Datei aus Ihrem cstrike-Verzeichnis und schreiben Sie folgenden Befehl hinein: bind „IhreTaste" +voicerecord. Während Sie die Taste drücken, müsste über Ihrer Geldanzeige ein kleiner, gelber Lautsprecher erscheinen. Wenn dieser aufleuchtet, hören Ihre Mitspieler Sie.

Vorsagen möglich?

Sie würden dem letzten Counter-Terroristen gerne sagen, wo sich der Terrorist versteckt hat? Dies ist definitiv nicht möglich. Sie können nur mit Ihrem eigenen Team reden. Wenn Sie tot sind, hören Sie nur andere tote Mitspieler aus Ihrem Team, mit denen Sie sich unterhalten können. Somit wird das Vorsagen auf Publicservern verhindert. Doch leider ist es schade und sehr bedauerlich, dass es keine Funktion gibt, die es einem in Clanwars erlaubt, umzustellen. Gerade da ist es wichtig, dass tote und lebende Spieler miteinander reden können, um sich Gedanken zu machen, wie sie zum Beispiel in der nächsten Runde vorgehen. Dies haben die **Half-Life**-Macher allerdings nicht berücksichtigt und Sie als Spieler müssen wohl oder übel doch auf Battlecom oder Microsoft Game-Voice zurückgreifen. Im Klartext: Valve hat's versaut. Sechs, setzen!

Ich will bei einem Clanwar per HLTV zuschauen. Wie geht das?

Sie starten einfach Ihr **Counter-Strike** und gehen in die Konsole. Dort geben Sie die IP-Adresse des HLTV-Servers ein. Der Befehl ist der gleiche, wie wenn Sie sich mit einen Spieleserver verbinden: connect IP:Port.

Wie mache ich einen HLTV-Server auf?

Als Erstes sollten Sie die Datei hltv.cfg öffnen. Diese finden Sie in Ihrem **Half-Life**-Verzeichnis. Dort geben Sie ein, wie der Server heißen soll. Dort, wo „Proxyname" steht, tragen Sie den gewünschten Namen ein. Falls Sie ein Password setzen möchten, müssen Sie die Slash-Zeichen (//) vor ServerPassword löschen und dafür ein von Ihnen gewähltes Passwort eintragen. Nun können sich nur Leute mit dem HLTV-Server verbinden, die von Ihnen das richtige Passwort bekommen haben. Möchten Sie eine größere oder kleinere Verzögerung der Übertragung haben, müssen Sie die Verzögerungszeit (delay) verändern. Die Angaben sind in Sekunden angegeben. Ändern Sie einfach den Wert, der hinter dem Befehl „delay" steht. Danach starten Sie einfach die hltv.exe und geben connect ip:port in die Konsole ein. Als Zusatz können Sie eine Verknüpfung zur hltv.exe machen. Geben Sie dort zum Beispiel folgende Parameter an: „+connect ip:port -port 3750 -maxclients 30 -nomaster". Das würde bewirken, dass beim Klick auf die Verknüpfung ein HLTV-Server startet und sich mit dem Server verbindet, auf dem der Clanwar ausgetragen werden soll. Der HLTV-Proxy läuft auf Port 3750 und es können maximal 30 Clients zuschauen, die sich nicht bei WON anmelden müssen. Damit mehr oder weniger Leute auf den Server können, fügen Sie noch ein -nomaster dahinter an. Das war es eigentlich auch schon. Auf der folgenden Seite finden Sie ein Beispiel, wie Ihre hltv.cfg aussehen könnte. Sie erkennen die HLTV-Server daran, dass sie in der Serverliste grün angezeigt werden und meist hinter dem Namen die Zahl „:0" oder „:1" stehen haben.

Erst Totenstille und dann bin ich live dabei?

So ähnlich! Es ist so, dass Sie alles mit einer Verzögerung (delay) von standardmäßig dreißig Sekunden sehen. Dieser Wert ist variabel und kann vom Admin beliebig eingestellt werden. Um zu verhindern, dass Clans sich durch HLTV Vorteile verschaffen, wird dadurch die Übertragung um mehrere Sekunden verzögert. Dass es bei einer Verzögerung von wenigen Sekunden bleibt, ist aber bei Topmatches kaum zu erwarten, denn welcher Server soll ein paar hundert, vielleicht sogar einige tausend Zuschauer verkraften? Ob sich dieses Problem stellt und wie es gelöst werden kann, bleibt abzuwarten.

Und was kann HLTV nun?

„Selber ausprobieren!“, können wir da nur sagen. Spielen Sie mal ein bisschen mit „Mouse1“, „Mouse2“, „Space“ und Ihrer Ducken-Taste rum. Sie werden dann einen First-Person-Mode, die Übersichtskarte, den Freelook und die Chasecam bekommen und mit der Ducken-Taste in einen Bild-in-Bild-Modus geraten. Damit können Sie endlich mal den echten Profis bei der Arbeit zuschauen und sich den einen oder anderen Tipp direkt vom Server abgucken.

Die Kamera wechselt automatisch!

Das nennt sich Auto-First-Person und Auto-Chasecam. Dabei wird immer nach einer bestimmten Zeit gewechselt beziehungsweise die Kamera wechselt auf die Spieler, die in ein Gefecht verwickelt sind. Das erinnert an die Live-Übertragung eines Formel-1-Rennens von Premiere World, wo Ihnen als Zuschauer auch mehrere Kameraperspektiven zur Auswahl stehen. Falls Sie einen anderen Spieler beobachten möchten, klicken Sie auf Mouse1 (Feuertaste) und schon wechselt der Spieler nach Belieben. Mit HLTV hat uns Valve ein großzügiges Vorweihnachtsgeschenk gemacht, wofür wir uns nur recht herzlich bedanken können. Bei manchen Spielern gibt es ein Problem mit der WON. Dafür soll demnächst aber ein Patch erscheinen. Mehr stand leider zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Wenn der Patch veröffentlicht wird, finden Sie ihn sicherlich auf einer der nächsten Cover-CDs.

Nick Overflowed?

Klingt nach dem häufig auftretenden Problem mit den Ati-Grafikkarten! Dafür finden Sie aber auf der beiligenden Cover-CD einen Patch, der diese auftretenden Fehler behebt.

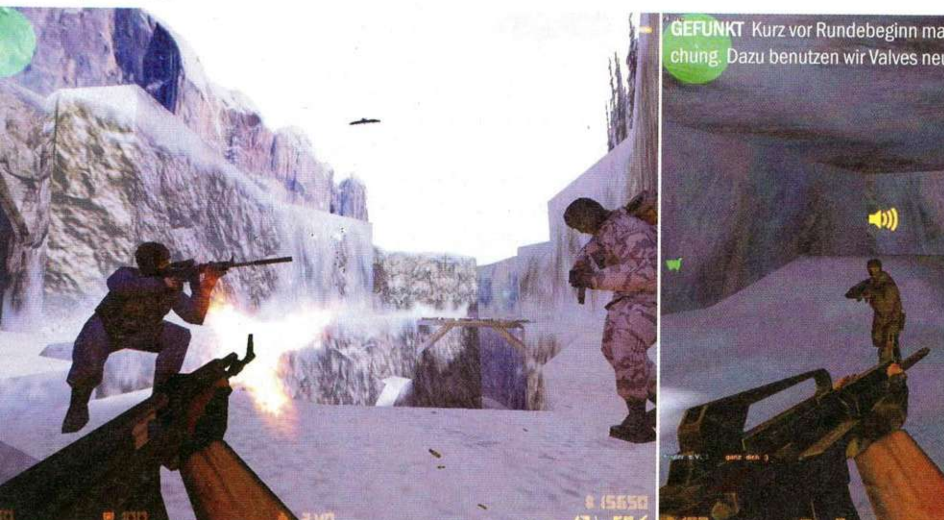
Abschluss

Hoffentlich konnten wir Ihnen mit diesen vier Seiten einige nützliche Tipps zur aktuellen **Counter-Strike**-Version 1.3 geben. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg auf der nächsten LAN-Party oder bei heißen Gefechten im Internet. Wir bedanken uns bei mTw.pca | Speiky, der in Zusammenarbeit mit www.zoggn.de (Random) diesen Artikel für Sie ausgearbeitet hat.

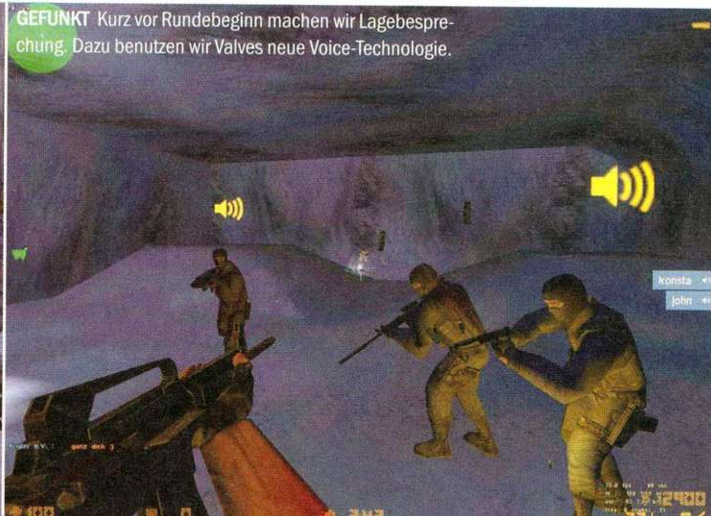
MICHAEL SCHMIDT

hltv.cfg Beispiel:

```
name „Gamer-TV.de“
delay 30.0 // delays game for 30 seconds
multicast 0 // multicast disabled
connectip 234.5.5.1 // the multicast connect IP
gameip 234.5.5.2 // the game stream IP
rate 10000 // tell server to send data with 10KB/sec
maxclientrate 10000 // allow 10KB/sec maximum client rate
updaterate 20 // get 20 updates per second from server
logfile 1 // log events in proxy.log
loop 1 // repeat last game after server quits / demo ends
proxypassword ProxyPassword // proxy password for rcon an moderator Password
password clanwar // server password
chatmode 1 // local chatting on
```



PRAKTISCH Durch das Aufschrauben des Schalldämpfers wird die M4 nicht nur präziser, sondern auch komplett lautlos.



GEFUNKT Kurz vor Rundebeginn machen wir Lagebesprechung. Dazu benutzen wir Valves neue Voice-Technologie.

Diablo 2 Expansion Set - **Lord of Destruction**

Das umfangreiche Add-on hält auch für alte Diablo-2-Hasen einige Überraschungen bereit. Blizzard hat die Erweiterung zum Anlass genommen, grundlegende Änderungen am Kultspiel vorzunehmen. Alles zu den Neuerungen erfahren Sie im Folgenden.

Charakter-Konvertierung

Wer gleich voll ins Geschehen einsteigen will, kann seinen bestehenden **Diablo 2**-Charakter umwandeln. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie dabei achten müssen.

Jeder **Diablo 2**-Charakter kann auch in **LoD** gespielt werden. Wenn Sie einen Charakter konvertieren, behält er seine Ausrüstung, seinen Quest-Status und normalerweise auch alle seine Wegpunkte. Allerdings gibt es für Helden, die schon in der Schwierigkeitsstufe Albtraum oder Hölle angelangt sind, folgende Sonderregel: Wenn Ihr Charakter Andariel noch nicht besiegt hat, kann er den ersten Akt nach der Konvertierung nicht mehr betreten. Er gelangt dann nur noch bis zum Anfang des neuen fünften Aktes der vorhergehenden Schwierigkeitsstufe. Erst nach dem Sieg über Baal kann der erste Akt der nächsten Schwierigkeitsstufe wieder angewählt werden. Wegpunkte und Quest-Status des verschlossenen ersten Akts bleiben bis dahin selbstverständlich erhalten.

Einzigartige Gegenstände besitzen Levelvoraussetzungen.

Nach der Konvertierung besitzen einige einzigartige Waffen und Rüstungen geringfügig andere Schadens- und Verteidigungswerte. Wesentlich gravierender sind die neuen Levelvoraussetzungen, die alle einzigartigen Gegenstände in **LoD** erhalten. Damit soll die gängige Praxis in Multiplayer-Partien unterbunden werden, jungen Charakteren durch High-End-Ausrüstung einen entscheidenden Vorteil gegenüber den Spielern zu verschaffen, die wirklich bei „null" anfangen.

Sets in Diablo 2 waren recht unbeliebt ...

Wenn ein Charakter alle Gegenstände eines Sets am Körper trägt, erhält er einen Bonus. Kaum ein **Diablo 2**-Spieler machte jedoch davon Gebrauch, denn jeder einzelne Set-Gegenstand besaß höchstens zwei magische Eigenschaften. Wesentlich begehrter waren da die einzigartigen und vor allem die seltenen Gegenstände, die bis zu sechs Attribute besitzen können. Außerdem war es vor allem als Einzelspieler nahezu unmöglich, ein Set auch tatsächlich zu komplettieren.

Neu in LoD

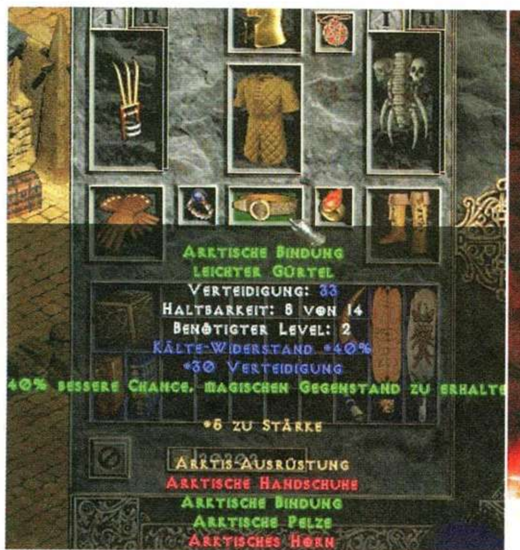
Die wichtigsten Änderungen im Expansion Set haben wir hier für Sie zusammengestellt.

- Söldner können ausgerüstet werden und folgen dem Spieler von Akt zu Akt und in andere Schwierigkeitsstufen.
- Wurfwaffen können magische Eigenschaften besitzen und lassen sich nach Gebrauch wieder aufstocken.
- Die Gegner in Albtraum und Hölle sind stärker und entsprechend gefährlicher.
- Die Absaugung von Leben und Mana wird in Albtraum und Hölle halbiert.
- Die Spieler starten mit –40 % Resistenz gegen alle Arten von Magie in Albtraum und –100 % in Hölle.
- Wenn Sie Ihren Körper nach dem Tod ohne Neustart zurückgewinnen, erhalten Sie in höheren Schwierigkeitsstufen die Hälfte der verlorenen Erfahrungspunkte zurück.
- Rüstungen können Sockel besitzen.
- Neben Edelsteinen gibt es Runen und Juwelen, die in gesockelte Gegenstände eingefügt werden können.



BARBAR SIEHT ROT! Manche Uniques können nach der Konvertierung nicht mehr getragen werden.

SIGON WACHT Unter den alten Set-Gegenständen war dieser Schild der einzig brauchbare. Seine Attribute sind in LoD unverändert, er erhält jedoch eine neue Grafik.



VERBORGENE GEHEIMNISSE Werden Rüstung und Gürtel getragen, wirken der Teil-Bonus (+5 Stärke) und das verborgene Attribut (40 % Chance).



WEIT WEG VON ZU HAUSE Ein Söldner folgt Ihnen treu in alle Akte, auch wenn eine friedliche Jägerin dazu in die Tiefen der Hölle muss.

... und wurden daher für LoD überarbeitet.

Viele der bekannten Set-Gegenstände besitzen verbesserte Attribute. Darüber hinaus erhält man in **LoD** schon einen Bonus ab zwei Gegenständen eines Sets. Um welche Gegenstände es sich dabei genau handelt, spielt keine Rolle. Je nach der Größe des Sets kann es weitere Boni für das Tragen von drei oder vier Teilen geben. Zusätzlich dazu gibt es einen verbesserten Gesamt-Bonus für das komplette Set. Alle diese Boni werden in goldener Schrift angezeigt und gelten sowohl für neue als auch für konvertierte Sets.

Die alten Sets erhalten weitere Eigenschaften hinzu.

Wenn Sie einen der aus **Diablo 2** bekannten Set-Gegenstände in **LoD** finden, besitzt er verborgene Attribute. Diese werden dann wirksam, wenn mindestens ein weiterer Teil des Sets getragen wird. Im Gegensatz zu den Set-Boni handelt es sich hierbei um Eigenschaften der Gegenstände, die bei Aktivierung in grüner Schrift angezeigt werden. Konvertierte Set-Gegenstände besitzen diese Attribute nicht, wenn Sie in **Diablo 2** vor Patch 1.08 gefunden wurden.

Wie kann ich die alten von den neu gefundenen Set-Gegenständen unterscheiden?

Die in **LoD** auftretenden bekannten Set-Gegenstände besitzen stets nur die halbe maximale Haltbarkeit wie die aus **Diablo 2** (vor Patch 1.08) konvertierten.

Änderungen durch den Patch 1.09

Nahezu jeder einzigartige Gegenstand besitzt neue Eigenschaften, wenn er nach Patch 1.09 gefunden wird. In den meisten Fällen wurden die Attribute verbessert, bisweilen aber auch abgeschwächt. Bei den Sets wurden dagegen nur wenige Änderungen vorgenommen. Anders als bei den einzigartigen Gegenständen werden die vor Patch 1.09 gefundenen Set-Gegenstände automatisch angepasst. Hier gibt es also keine Unterscheidung zwischen Alt und Neu.

Die Söldner

Sie kennen die Söldner aus **Diablo 2** nur als Kanonenfutter für Duriel und dergleichen? In **LoD** müssen Sie umdenken. Sie werden überrascht sein!

Söldner sind stark verbessert worden.

Es lohnt sich fast immer, einen Söldner anzuheuern. Dieser kämpft loyal an Ihrer Seite und begleitet Sie von Akt zu Akt und sogar in andere Schwierigkeitsstufen. Wenn er stirbt, können Sie ihn wiederbeleben lassen. Allerdings steigen die Kosten dafür mit der Zeit auf bis zu 50.000 Goldstücke an.

Ab wann sind Söldner verfügbar?

Sie erhalten Ihre erste Söldnerin durch die zweite Quest im ersten Akt. Auch ohne diese Quest abzuschließen, können Sie ab Level 9 Jägerinnen anheuern.

Welcher Söldner ist für welchen Charakter geeignet?

Nahkämpfer (Barbar, Paladin, Assassine, Druide) sollten auf die Unterstützung von Jägerinnen oder Eisenwölfen vertrauen, die aus sicherer Entfernung Feuerschutz bieten. Amazone und Zauberin setzen besser auf die Nahkämpfer aus Akt 2 und 5, die die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich ziehen. Als Totenbeschwörer sind Sie frei in der Wahl des passenden Begleiters. Die Wüstensöldner haben hier den Vorteil, dass ihre Aura von beschworenen Kreaturen angenommen wird. Dies gilt auch für die Schoßtiere des Druiden und in Multiplayer-Partys.

Auch Söldner gewinnen Erfahrung.

Wenn der Spieler Erfahrung sammelt, profitiert auch der Söldner davon. Dabei gehen dem Spieler keine Erfahrungspunkte verloren, selbst wenn der Söldner ein Monster tötet. Kurz nachdem der Spieler einen Level aufgestiegen ist, tut es ihm der Söldner gleich. Allerdings steigt der Söldner nur dann auf, wenn sein Level um mindestens zwei Stufen niedriger ist als der des Spieler. Daher kann ein Söldner maximal Level 98 erreichen.

Sie haben Zugriff auf die Ausrüstung des Söldners.

Auf dem Inventar-Screen Ihres Begleiters (Hotkey O) können Sie die Attribute und Resistenzen ablesen. Wie sich beides mit steigendem



LICHT IN DUNKLER NACHT Auch die Kreaturen des Totenbeschwörers profitieren von den Auren der Wüstensöldner aus dem zweiten Akt.

Level ändert, sehen Sie in unten stehender Tabelle.

Es gibt einige Sonderregeln.

Söldner besitzen unendlich viel Mana und Ausdauer, Jägerinnen brauchen keine Pfeile. Alle Söldner nehmen nur 30 % Schaden von Boss-Monstern, richten gegen diese andererseits aber nur 50 % Schaden in Normal, 40 % Schaden in Albtraum und 25 % Schaden in Hölle an. Söldner können anders als Spieler an Vergiftungen sterben – auch dann, wenn sie bereits in eine sichere Stadt zurückgekehrt sind. Auch Söldner unterliegen dem Resistenzen-Abzug in Albtraum und Hölle. Da sie nicht von der Belohnung der dritten Quest im fünften Akt profitieren, können fehlende Resistenzen im fortgeschrittenen Spielverlauf zu einem Problem werden. Die Haltbarkeit der Ausrüstung leidet nicht, wenn Sie von einem Söldner getragen wird. Es lohnt sich daher nicht, seine Gegenstände zu reparieren. Außerdem können Sie Ihrem Begleiter ohne Bedenken auch ätherische Ausrüstung anvertrauen.

Söldner am Leben erhalten

Um Ihren Begleiter schnell mit Tränken zu versorgen, können Sie Shift + Rechtsklick auf eine Trank in Ihrem Gürtel benutzen oder Shift + Nummer des Gürtelfachs wählen. Mit der Zeit regenerieren Söldner auch selber Leben. Zauberinnen haben es am einfachsten, ihren Begleiter schnell aus einer bedrohlichen Situation zu retten: Bei jedem Teleportieren erscheint der Söldner sofort an der Seite der Heldin.

Jeder Söldner besitzt eine Grundausrüstung.

Auch ohne Ihr Zutun kämpft ein Söldner mit der ihm typischen Waffe. Trotzdem sollten Sie Ihren Begleiter sofort mit allem Nötigen ausrüsten, damit er Ihnen eine wirkliche Hilfe sein kann. Sein Aussehen ändert sich allerdings nicht, wenn Sie ihn mit Gegenständen ausstaffieren.

Wie kann mein Söldner besser angreifen?

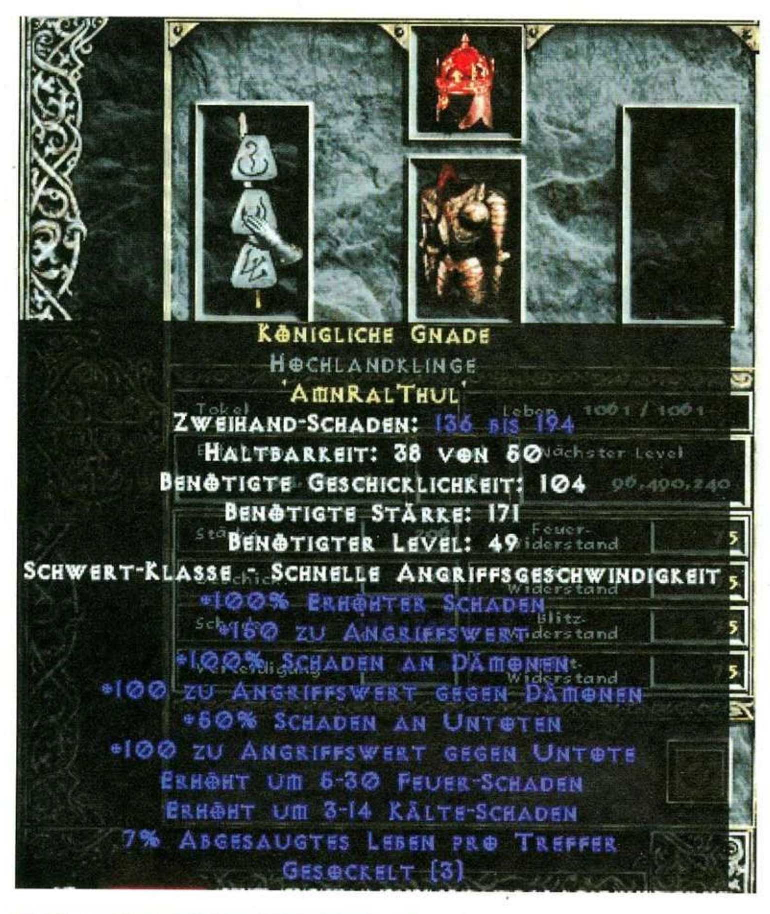
Wie jeder Spiel-Charakter auch sollten Sie zuerst auf eine gute Waffe achten (Ausnahmen sind Eisenwölfe, die mit ihrem Schwert nicht kämpfen). Wählen Sie Helm und Rüstung danach aus, Stärke und Geschicklichkeit des Söldners so weit zu erhöhen, dass er auch wirklich die beste verfügbare Waffe nutzen kann. Natürlich spielt neben einem hohen Schadenswert auch die Geschwindigkeit der Waffe eine wichtige Rolle.

Übersicht über alle Söldner

Akt	Name	Fertigkeiten	Erlaubte Ausrüstung	Verhalten beim Level-Aufstieg			
			(Neben Rüstungen und Schilden)	(In Normal angeheuerte Söldner erhalten +2 Widerstand gegen alle Arten von Magie, die aus Albtraum +1,5 und die aus Hölle +1)			
				Stärke	Geschicklichkeit	Verteidigung	Lebenspunkte
Akt I	Jägerin	Eispfeil/Innere Sicht Feuerpfeil/Innere Sicht	Bögen, keine Armbrüste, keine amazonenspezifische Ausrüstung	+1	+2	+6,5	+8
Akt II	Wüstensöldner	Kampf: Stoß/Gebet bzw. Dornen 1) Offensiv: Stoß/Ges. Zielsucher bzw. Macht 1) Defensiv: Stoß/Trotz bzw. Heiliger Frost 1)	Speere, Stangen, Wurfspeere	+1,5	+1,5	+9,5	+10
Akt III	Eisenwolf	Kombo-Blitz/Blitzschlag Gletschernadel/Eis-Stoß/Eis-Rüstung Inferno/Feuerball	Einhandschwerter, Schilde	+1,5	+1,5	+4,5	+6
Akt IV	2)						
Akt V	Barbar	Hieb Lähmen	Ein- und Zweihand-Schwerter, barbarenspezifische Helme, keine Schilde	+2	+1,5	+7,5	+12

Erläuterung:
1) Die Aura eines Wüstensöldners hängt von der Schwierigkeitsstufe ab, in der Sie ihn anheuern. In Normal und Hölle sind es Gebet, Gesegneter Zielsucher oder Trotz, in Albtraum hingegen Dornen, Macht oder Heiliger Frost.
2) Im 4. Akt können Sie keine Söldner anheuern. Bei Bedarf kann Tyrael Ihren Begleiter aber wiederbeleben.

DANKE! Jeder Söldner bedankt sich artig für neue Ausrüstung. Seinen Begleiter am Leben zu halten ist aber manchmal auch wirklich mühsam.



Wie kann sich mein Söldner gegen Angriffe schützen?

In zweiter Linie sind ein hoher Verteidigungswert und zusätzliche Resistenzen wichtig. Da sich ein Söldner normalerweise nicht aus Feuerwänden und dergleichen wegbewegt, sind Attribute wie „reduziert Feuerschaden um ..." oder „reduziert Magie-Schaden um ..." sehr hilfreich. Ebenfalls nützlich ist das Attribut „absorbiert Schaden", das neu in **LoD** ist und wie eine Resistenz gegen Magie wirkt. Bei einem magischen Angriff wird dadurch die Lebensenergie um einen Teil des Betrages erhöht, den man normalerweise als Schaden erleidet.

Söldner stellen keine Hindernisse mehr dar.

Der Spieler kann durch Söldner und beschworene Kreaturen hindurchlaufen. Dies ist vor allem in engen Gängen von Vorteil. Andersherum gilt dies aber nicht, so dass nahkämpfende Söldner manchmal hinter dem Spieler stecken bleiben und Gegner nicht angreifen können. Treten Sie in diesem Fall ein paar Schritte zurück, bis Ihr Begleiter den Kampf aufnimmt. Dann können Sie wieder durch ihn hindurchtreten.

Die Händler

Die Kaufleute in **Diablo 2** mussten Sie nur zum Reparieren und für Tränke, Schriftrollen und Munition besuchen. In **LoD** wurden die Auslagen stark verbessert. Ein Blick auf die Angebote lohnt sich auf jeden Fall!

Das Angebot der Händler wird mit der Zeit besser.

Die Qualität der angebotenen Ausrüstung hängt von dem Akt und der Schwierigkeitsstufe ab. Es ist im weiteren Spielverlauf möglich, auch außergewöhnliche und sogar die neuen Elite-Gegenstände zu kaufen.

Lohnt sich der Kauf?

Sie können stets nur blaue magische Gegenstände erwerben. Viele der neuen, verbesserten magischen Attribute können jedoch auch nur in dieser Kategorie auftreten, nicht auf den normalerweise höherwertigeren, seltenen Gegenständen. Daher kann sich ein Kauf durchaus lohnen, insbesondere in Verbindung mit der Questbelohnung im fünften Akt, die bis zu zwei Sockel in einen blauen magischen Gegenstand einfügt. Halten Sie daher immer ausreichend Gold bereit, damit Ihnen kein Schnäppchen durch die Lappen gehen.

Was ändert sich beim Ankauf von Gegenständen?

Die Händler zahlen abhängig von der Schwierigkeitsstufe nun bis zu 35.000 Goldstücke beim Ankauf Ihrer Ausrüstung. Am meisten lohnt sich nach wie vor der Verkauf von hochwertigen Rüstungsgegenständen aller Art sowie von Gegenständen, die Fertigkeiten erhöhen. Eine Reparatur vor dem Verkauf ist grundsätzlich nicht mehr sinnvoll, da der Preis unabhängig vom Zustand des Gegenstandes ist. Damit sind Sie beim Verkauf nun frei in der Wahl des Händlers, Sie müssen nicht mehr unbedingt zum Schmied der jeweiligen Stadt gehen.

Was kann ich beim Glücksspiel bekommen?

Mit Level 35 sind alle im Glücksspiel verfügbaren Gegenstände freigeschaltet. Dazu gehören auch Stirnreifen, Wurfwaffen und die

Gold-**Kapazität**

Pro Level kann ein Charakter 10.000 Goldstücke tragen. Sicherer ist Ihr Gold aber in der Kiste.

Level	Kapazität der Schatzkiste
1-9	50.000
10-19	100.000
20-29	150.000
30	200.000
31	800.000
32	850.000
Je 2 weitere Levels	+50.000

Maximal**preise**

So viel Gold zahlen Händler höchstens für einen Gegenstand.

Schwierigkeitsstufe	Normal	Albtraum	Hölle
Akt 1	5.000	30.000	35.000
Akt 2	10.000	30.000	35.000
Akt 3	15.000	30.000	35.000
Akt 4	20.000	30.000	35.000
Akt 5	25.000	30.000	35.000



ZU SCHADE ZUM WEGWERFEN. Diese Wurfspieße wurden bei Gheed erspielt. Die erhöhte Stapelgröße ist ein neues Attribut und sehr nützlich für Wurfwaffen.

AUFGEBOHRT Verwenden Sie zum Sockeln nur beste Gegenstände. Am besten geeignet sind seltene, einzigartige oder Set-Gegenstände.

Katare der Assassine. Sie erhalten mit 95%iger Wahrscheinlichkeit einen blauen magischen Gegenstand und in fast fünf Prozent der Fälle einen seltenen. Wenn Sie einen hochstufigen Charakter besitzen, können Sie mit viel Glück auch außergewöhnliche oder sogar Elite-Gegenstände erwerben. Allerdings kostet das Glücksspiel auch mehr, je höher Ihr Level ist – einzige Ausnahme sind Ringe und Amulette, deren Preise nicht steigen.

Wie erhalte ich einzigartige und Set-Gegenstände?

Theoretisch ist es möglich, auch einzigartige und Set-Gegenstände zu erspielen. In der Praxis sind die Chancen dafür aber so gering, dass sich der Aufwand nicht lohnt. Geben Sie Ihr Gold besser für gute magische Gegenstände aus, die Ihnen von den Händlern zum Kauf angeboten werden. Beim Finden einzigartiger Gegenstände gelten nun dieselben Regeln wie für Sets: Sie können jeden dieser begehrten Gegenstände finden, auch wenn er bereits im Spiel ist und sogar von dem Finder selbst getragen wird. Anders als in **Diablo 2** gibt es auch keine spezielle Reihenfolge mehr, in der die einzigartigen Ringe und Amulette im Spiel auftreten.

Gesockelte Gegenstände

Sicher gibt es hervorragende Gegenstände in **LoD**. Aber es ist schwer, diese auch zu finden. Stellen Sie sich doch selbst eine gute Ausrüstung zusammen!

Jeder ist seines Glückes Schmied.

Sie haben in **LoD** mehr Möglichkeiten, die Ausrüstung Ihres Charakters nach eigenen Wünschen zu gestalten. Dazu brauchen Sie die aus **Diablo 2** bekannten gesockelten Gegenstände. In die Sockel können Sie Edelsteine einsetzen sowie die neuen Runen und Juwelen. Es gilt weiterhin: Einmal eingesetzt, kann man diese nicht mehr entfernen und im Falle von Edelsteinen auch nicht aufwerten. Die Eigenschaften der eingesetzten Preziose werden dann Bestandteil der Attributliste des Gegenstandes.

Die Auswahl an gesockelter Ausrüstung ist größer.

Sockel finden Sie in Helmen (maximal 3 Sockel), Schilden (4), Waffen (6) und nun auch in Rüstungen (4). Wurfwaffen können nach wie vor nicht gesockelt sein, die Stäbe des Totenbeschwörers hingegen schon.

Sie können Gegenstände selber mit Sockeln versehen.

Als Belohnung der ersten Quest im fünften Akt fügt Larzuk einem Ihrer Gegenstände Sockelfassungen hinzu. Bei normaler Ausrüstung wird dabei immer die maximale Anzahl von Sockeln generiert, bei magischer (blauer) Ausrüstung sind es – abhängig vom Zufall – ein oder zwei Sockel. Seltene, einzigartige, geschmiedete und Set-Gegenstände erhalten stets einen einzigen Sockel. Es gibt auch ein sehr teures Horadrim-Rezept, das einen seltenen Gegenstand mit einen Sockel versieht.

Edelsteine besitzen bessere Eigenschaften.

Die meisten Edelsteine besitzen in **LoD** stärkere Wirkungen. Qualitativ bessere Edelsteine erzeugen Sie mithilfe des Horadrim-Würfels (drei Edelsteine niedriger Qualität verschmelzen zu einem der nächsthöheren Qualität) oder durch einen Edelstein-Schrein, der einen Edelstein aus Ihrem Inventar sofort um eine Stufe verbessert.

Elementarschäden addieren sich auf.

Während sich Feuer-, Blitz- und Kälteschäden mehrerer Gegenstände jeweils zum Gesamtschaden addieren, verhält es sich mit Giftschäden anders: Zuerst wird für jeden Gegenstand bzw. für die benutzte Fertigkeit der Gift-Schaden pro Sekunde berechnet. Die Summe dieser Schäden bestimmt dann den Gesamtschaden. Die Länge des Gesamtschadens ist der Mittelwert der Dauer aller Einzelschäden.

Welche Edelsteine sind für Anfänger nützlich?

Beliebte Wirkungen bei niedrigstufigen Charakteren und Söldnern sind eine verbesserte Stärke/Geschicklichkeit durch Amethyst/Smaragd sowie mehr Leben/Mana durch Rubin/Saphir in Helmen und Rüstungen. Auch qualitativ

Die Wirkung von **Edelsteinen**

EINGESETZT IN:	HELM & RÜSTUNG	SCHILD	WAFFE	MINDEST-LEVEL
Amethyst	**Stärke**	**Verteidigung**	**Angriffswert**	
Lädiert	+3	+8	+40	-
Fehlerhaft	+4	+12	+60	5
Normal	+6	+18	+80	12
Makellos	+8	+24	+100	15
Perfekt	+10	+30	+150	18
Diamant	**Angriffswert**	**Alle Widerstandsarten**	**Schaden an Untoten**	
Lädiert	+20	+6%	128%	-
Fehlerhaft	+40	+8%	134%	5
Normal	+60	+11%	144%	12
Makellos	+80	+14%	154%	15
Perfekt	+100	+19%	168%	18
Rubin	**Leben**	**Feuer-Widerstand**	**Feuerschaden**	
Lädiert	+10	+12%	3-4	-
Fehlerhaft	+17	+16%	5-8	5
Normal	+24	+22%	8-12	12
Makellos	+31	+28%	10-16	15
Perfekt	+38	+40%	15-20	18
Saphir	**Mana**	**Kälte-Widerstand**	**Kälteschaden**	
Lädiert	+10	+12%	1-3 über 1 sec	-
Fehlerhaft	+17	+16%	3-5 über 1,4 sec	5
Normal	+24	+22%	4-7 über 2 sec	12
Makellos	+31	+28%	6-10 über 2,4 sec	15
Perfekt	+38	+40%	10-14 über 3 sec	18
Smaragd	**Geschicklichkeit**	**Gift-Widerstand**	**Giftschaden**	
Lädiert	+3	+12%	10 über 3 sec	-
Fehlerhaft	+4	+16%	20 über 4 sec	5
Normal	+6	+22%	42 über 5 sec	12
Makellos	+8	+28%	60 über 6 sec	15
Perfekt	+10	+40%	100 über 7 sec	18
Topas	**Bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten**	**Blitz-Widerstand**	**Blitzschaden**	
Lädiert	+9%	+12%	1-8	-
Fehlerhaft	+13%	+16%	1-14	5
Normal	+16%	+22%	1-22	12
Makellos	+20%	+28%	1-30	15
Perfekt	+24%	+40%	1-40	18
Schädel	**Mana regenerieren, Leben auffüllen**	**Angreifer erleidet Schaden von**	**A=bgesaugt pro Treffer**	
Lädiert	Mana +8%, Leben +2	4	Mana 1%, Leben 2%	-
Fehlerhaft	Mana +8%, Leben +3	8	Mana 2%, Leben 2%	5
Normal	Mana +12%, Leben +3	12	Mana 2%, Leben 3%	12
Makellos	Mana +12%, Leben +4	16	Mana 3%, Leben 3%,	15
Perfekt	Mana +19%, Leben +5	20	Mana 3%, Leben 4%	18

LEBENSRETTER In höheren Schwierigkeitsstufen sind gute Resistenzen Pflicht. Es lohnt sich, schon früh Diamanten zu sammeln.

schlechte Edelsteine sind hier von Nutzen. Ebenfalls von Bedeutung sind Edelsteine in Waffen, um Elementarschäden (insbesondere Kälte und Gift) zu erzielen bzw. den Angriffswert zu erhöhen.

Welche Edelsteine sind auch noch für hochstufige Charaktere brauchbar?

Im weiteren Spielverlauf werden die mana- und lebensaugenden Eigenschaften von Schädeln in Waffen sowie die Resistenzen durch Diamanten in Schilden interessant. Für hochstufige Charaktere kann es lohnend sein, durch den Einsatz perfekter Topase die Chancen für das Finden magischer Gegenstände zu erhöhen.

Wozu kann ich Edelsteine sonst noch verwenden?

Neben dem Einsatz in gesockelter Ausrüstung spielen perfekte Edelsteine eine wichtige Rolle bei den neuen Horadrim-Rezepten. Daher sollten Sie möglichst alle Edelsteine sammeln, die mindestens normale Qualität besitzen.

Runen eröffnen Ihnen neue Möglichkeiten.

Nahezu jede magische Eigenschaft können Sie auch auf einer Rune finden. Dadurch lassen sich Gegenstände nach Ihren Wünschen anfertigen. Je höher die Level-Anforderung an eine Rune ist, desto seltener ist diese auch. Die am häufigsten vorkommenden Runen können – ähnlich wie Edelsteine minderer Qualität – mithilfe des Horadrim-Würfels zu besseren Runen verschmolzen werden.

Manche Runen besitzen einzigartige Eigenschaften.

Einige Attribute, die sonst nur auf einzigartigen Gegenständen zu finden sind, treten auch auf Runen auf. Dazu gehören: Chance auf offene Wunden (Gegner verliert einige Sekunden lang Lebenspunkte), Todesschlag (Treffer erzielt doppelten Schaden) und vernichtender Schlag (Lebenspunkte des Ziels werden halbiert). Der vernichtende Schlag hat auf Boss-Monster und Champions sowie andere Spieler keine Wirkung. Für Fernkämpfer gibt es weitere Einschränkungen.

Alle Runen und ihre Wirkungen

Name	Level[1])	Häufigkeit[2])	Wirkung in Waffen	Wirkung in Rüstung und Helmen	Wirkung in Schilden
El	11	4	+50 zu Angriffswert, +1 zu Lichtradius	+15 Verteidigung, +1 zu Lichtradius	+15 Verteidigung, +1 zu Lichtradius
Eld	11	6	+50 zu Angriffswert und +75% Schaden gegen Untote	15% langsamere Ausdauer-Absaugung	7% erhöhte Chancen beim Blocken
Tir	13	8	+2 Mana nach jedem Volltreffer	+2 Mana nach jedem Volltreffer	+2 Mana nach jedem Volltreffer
Nef	13	12	Wegstoßung	+30 Verteidigung gegen Geschoss	+30 Verteidigung gegen Geschoss
Eth	15	13	Verteidigung des Ziels -25%	Mana regenerieren +15%	Mana regenerieren +15%
Ith	15	19	+9 zu maximalem Schaden	15% erlittener Schaden geht auf Mana	15% erlittener Schaden geht auf Mana
Tal 3)	17	17	Erhöht um 75 Gift-Schaden über 5 Sekunden	Gift-Widerstand +30%	Gift-Widerstand +35%
Ral 3)	19	25	Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden	Feuer-Widerstand +30%	Feuer-Widerstand +35%
Ort 3)	21	26	Erhöht um 1-50 Blitz-Schaden	Blitz-Widerstand +30%	Blitz-Widerstand +35%
Thul	23	40	Erhöht um 3-14 Kälteschaden über 3 Sekunden	Kälte-Widerstand +30%	Kälte-Widerstand +35%
Amn	25	47	7% abgesaugtes Leben pro Treffer	Angreifer erleidet Schaden von 14	Angreifer erleidet Schaden von 14
Sol	27	71	+9 zu minimalem Schaden	Schaden reduziert um 7	Schaden reduziert um 7
Shael	29	92	20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit	20% schnellere Erholung nach Treffer	20% schneller Abblockrate
Dol	31	140	Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25%	+7 Leben wieder auffüllen	+7 Leben wieder auffüllen
Hel	-	190	Anforderungen -20%	Anforderungen -15%	Anforderungen -15%
Io (Pon)	35	290	+10 zu Vitalität	+10 zu Vitalität	+10 zu Vitalität
Lum	37	410	+10 zu Energie	+10 zu Energie	+10 zu Energie
Ko	39	620	+10 zu Geschicklichkeit	+10 zu Geschicklichkeit	+10 zu Geschicklichkeit
Fal	41	920	+10 zu Stärke	+10 zu Stärke	+10 zu Stärke
Lem	43	1.400	75% Extragold von Monstern	50% Extragold von Monstern	50% Extragold von Monstern
Pul	45	2.100	+100 zu Angriffswert und +75% Schaden gegen Dämonen	+30% verbesserte Verteidigung	+30% verbesserte Verteidigung
Um	47	3.100	25% Chance auf offene Wunden	Alle Widerstandsarten +15%	Alle Widerstandsarten +22%
Mal	49	4.800	Verhindert Monsterheilung	Magie-Schaden reduziert um 7	Magie-Schaden reduziert um 7
Ist	51	7.200	30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten	25% bessere Chance, mag. Gegenstand zu erhalten	25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Gul	53	12.000	20% Bonus zu Angriffswert	+5% zu maximalem Gift-Widerstand	+5% zu maximalem Gift-Widerstand
Vex	55	17.000	7% abgesaugtes Mana pro Treffer	+5% zu maximalem Feuer-Widerstand	+5% zu maximalem Feuer-Widerstand
Ohm	57	29.000	+50% verbesserter Schaden	+5% zu maximalem Kälte-Widerstand	+5% zu maximalem Kälte-Widerstand
Lo	59	43.000	20% Todesschlag	+5% zu maximalem Blitz-Widerstand	+5% zu maximalem Blitz-Widerstand
Sur	61	77.000	Treffer blendet Ziel	Erhöht maximales Mana um +5%	+50 zu Mana
Ber	63	120.000	20% Chance auf vernichtenden Schlag	Schaden reduziert um 8%	Schaden reduziert um 8%
Jah (Jo)	65	230.000	Verteidigung des Ziels ignorieren	Erhöht maximales Leben um +5%	+50 zu Leben
Cham	67	350.000	Lässt das Ziel erstarren	Einfrieren nicht möglich	Einfrieren nicht möglich
Zod	69	560.000	Unzerstörbar	Unzerstörbar	Unzerstörbar

Erläuterungen:
1) Benötigter Charakter-Level für Gegenstände, in die diese Rune eingesetzt wurde. Bei mehreren Runen ist der höchste Level maßgebend.
2) So viele Runen müssen Sie im Mittel finden, um eine des gewünschten Typs zu erhalten. Beispiel: Im Schnitt ist jede vierte Rune eine El-Rune, jede 25. Rune eine Ral-Rune und um eine Zod-Rune zu erhalten, müssen Sie schon über eine halbe Millionen Runen finden.
3) Diese Runen erhalten Sie durch die zweite Quest im fünften Akt.

Die Chance auf vernichtenden Schlag etwa hat nur die halbe Wirkung in Verbindung mit Fernkampfwaffen.

Runenwörter besitzen zusätzliche Attribute.

Ein Runenwort besteht aus zwei bis sechs Runen. Fügen Sie diese in der richtigen Reihenfolge in einen nicht-magischen Gegenstand des korrekten Typs und der richtigen Anzahl Sockel ein. Dann wird neben den Attributen der einzelnen Runen außerdem noch ein Bonus wirksam und der Name erscheint in Gold.

Juwelen bilden eine dritte Möglichkeit, Gegenstände zu sockeln.

Es gibt magische (blaue Schrift) und seltene (gelbe Schrift) Juwelen. Sie besitzen zufällige Eigenschaf-

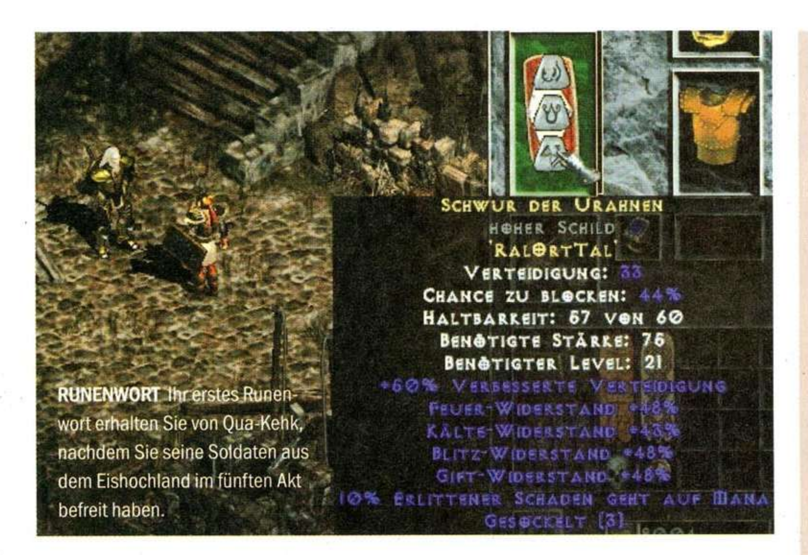


ADEL VERPFLICHTET Die Gräfin (vierter Quest im ersten Akt) besitzt eine relativ hohe Chance, bei jedem Ableben eine Rune zu hinterlassen.

Runenwörter

Um ein Runenwort zu erzeugen, benötigen Sie einen nicht-magischen Gegenstand des richtigen Typs mit der korrekten Anzahl Sockel. Setzen Sie die Runen in der angegebenen Reihenfolge ein, damit die Eigenschaften wirksam werden.

Name	Gegenstand (Anzahl der Sockel)	Einzusetzende Runen	Magische Eigenschaften
Blatt	2H-Stab (2)	Tir + Ral	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer +3 zu Feuer-Fertigkeiten Kälte-Widerstand +33% Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +3 zu Wärme (nur Zauberin) +3 zu Feuerblitz (nur Zauberin) +3 zu Inferno (nur Zauberin)
Boshaftigkeit	Nahkampfwaffe (3)	Ith + El + Eth	100% Chance auf offene Wunden -100 zu Monster-Verteidigung pro Treffer Monster-Heilung verhindern Ziel-Verteidigung -25% Leben absaugen -5 +33% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert +9 zu maximalem Schaden
Ehre	Nahkampfwaffe (5)	Amn + El + Ith + Tir + Sol	25% Todesschlag +2 zu Mana nach jedem Volltreffer +1 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 +160% erhöhter Schaden +250 zu Angriffswert +9 zu minimalem Schaden +9 zu maximalem Schaden +10 zu Stärke
Erinnerung	2H-Stab (4)	Lum + Io + Sol + Eth	+3 zu Fertigkeiten der Zauberin 33% schnellere Zauberrate Erhöht maximales Mana +20% +3 zu Energieschild (nur Zauberin) +2 zu Statikfeld (nur Zauberin) +10 zu Energie +10 zu Vitalität +9 zu minimalem Schaden Ziel-Verteidigung -25% Magie-Schaden reduziert um 7 +50% verbesserte Verteidigung
Gift	Waffe (3)	Tal + Dol + Mal	Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25% Monster-Heilung verhindern Verteidigung des Ziels ignorieren 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Level 15 Gift-Explosion (27 Ladungen) Level 13 Gift-Nova (11 Ladungen) Erhöht um 273 Gift-Schaden über 6 Sekunden
Glanz	Helm (3)	Nef + Sol + Ith	15% erlittener Schaden geht auf Mana +5 zu Lichtradius +75% verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 7 Magie-Schaden reduziert um 3 +30 Verteidigung gegen Geschoss +33 zu Mana +10 zu Energie +10 zu Vitalität
Heiliger Donner	Zepter (4)	Eth + Ral + Ort + Tal	Level 7 Kettenblitz (60 Ladungen) Ziel-Verteidigung -25% +60% erhöhter Schaden Erhöht um 75 Gift-Schaden über 5 Sekunden +5% zu maximalem Blitz-Widerstand Blitz-Widerstand +60% Erhöht um 21-110 Blitz-Schaden Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +10 zu maximalem Schaden +3 zu Heiliger Schock (nur Paladin)
Königliche Gnade	Schwert/Zepter (3)	Amn + Ral + Thul	+100 zu Angriffswert gegen Untote +100 zu Angriffswert gegen Dämonen +50% Schaden an Untoten +100% Schaden an Dämonen 7% abgesaugtes Leben pro Treffer +100% erhöhter Schaden Erhöht um 3-14 Kälte-Schaden Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +150 zu Angriffswert
Löwenherz	Rüstung (3)	Hel + Lum + Fal	+20% erhöhter Schaden Anforderungen -15% +25 zu Stärke +10 zu Energie +20 zu Vitalität +15 zu Geschicklichkeit +50 zu Leben Alle Widerstandsarten +30%
Melodie	Fernkampfwaffe (3)	Shael + Ko + Nef	+50% erhöhter Schaden 300% Schaden an Untoten +3 zu Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten (nur Amazone) +3 zu Kritischer Schlag (nur Amazone) +3 zu Ausweichen (nur Amazone) +3 zu Langsame Geschosse (nur Amazone) 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 zu Geschicklichkeit Wegstoßung
Nadir	Helm (2)	Nef + Tir	Level 13 Schatten-Mantel (9 Ladungen) +2 zu Mana nach jedem Volltreffer -3 zu Lichtradius +50% verbesserte Verteidigung +30 Verteidigung gegen Geschoss +10 Verteidigung +5 zu Stärke -33% Extragold von Monstern
Rauch	Rüstung (2)	Nef + Lum	Level 6 Schwächen (18 Ladungen) 20% schnellere Erholung nach Treffer -1 zu Lichtradius +75% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +50% +280 Verteidigung gegen Geschoss +10 zu Energie
Reim	Schild (2)	Shael + Eth	Einfrieren nicht möglich 40% schnellere Abblockrate 20% erhöhte Chancen beim Blocken Mana regenerieren +15% Alle Widerstandsarten +25% 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten 50% Extragold von Monstern
Schwarz	Knüppel, Keule, Hammer (3)	Thul + Io + Nef	+120% erhöhter Schaden 40% Chance auf vernichtenden Schlag +200 zu Angriffswert Erhöht um 3-14 Kälte-Schaden über 3 Sekunden +10 zu Vitalität Erhöht um 19 Gift-Schaden über 2 Sekunden 15% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung Magie-Schaden reduziert um 2 Level 4 Kadaver-Explosion (12 Ladungen)
Schwur der Urahnen	Schild (3)	Ral + Ort + Tal	10% erlittener Schaden geht auf Mana +50% verbesserte Verteidigung Gift-, Blitz-, Feuer-Widerstand +48% Kälte-Widerstand +43%
Stahl	Schwert/Axt/Knüppel (2)	Tir + El	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer 50% Chance auf offene Wunden +1 zu Lichtradius +20% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert +3 zu minimalem Schaden +3 zu maximalem Schaden 25% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Stärke	Nahkampfwaffe (2)	Amn + Tir	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer 25% Chance auf vernichtenden Schlag 7% abgesaugtes Leben pro Treffer +35% erhöhter Schaden +10 zu Vitalität +20 zu Stärke
Stille	Waffe (6)	Dol + Eld + Hel + Ist + Tir + Vex	+200% erhöhter Schaden +75% Schaden an Untoten Anforderungen -20% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +50 Angriffswert gegen Untote +2 zu allen Fertigkeiten Alle Widerstandsarten +75% 20% schnellere Erholung nach Treffer 11% abgesaugtes Mana pro Treffer Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25% Treffer blendet Ziel +2 zu Mana nach jedem Volltreffer 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Überlieferung	Helm (2)	Ort + Sol	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer +2 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten Schaden reduziert um 7 Blitz-Widerstand +30% +10 zu Energie
Verstohlenheit	Rüstung (2)	Tal + Eth	25% schnellere Zauberrate 25% schnellere Erholung nach Treffer 25% schneller Rennen/Gehen Magie-Schaden reduziert um 3 Mana regenerieren +15% Gift-Widerstand +30% +15 zu maximaler Ausdauer +6 zu Geschicklichkeit
Weiss	1-H Stab (2)	Dol + Io	25% Chance auf Treffer veranlasst Monster zur Flucht +10 zu Vitalität +3 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer) +3 zu Knochenrüstung (nur Totenbeschwörer) +2 zu Knochenspeer (nur Totenbeschwörer) +4 zu Skelett-Beherrschung (nur Totenbeschwörer) Magie-Schaden reduziert um 4 20% schnellere Zauberrate +13 zu Mana
Wohlstand	Rüstung (3)	Lem + Ko + Tir	300% Extragold von Monstern 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu Mana nach jedem Volltreffer +10 zu Geschicklichkeit
Wut	Nahkampfwaffe (3)	Jah + Gul + Eth	+209% erhöhter Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Monster-Heilung verhindern 66% Chance auf offene Wunden 33% Todesschlag Ziel-Verteidigung -25% Verteidigung des Ziels ignorieren 20% Bonus zu Angriffswert 6% abgesaugtes Leben pro Treffer +5 zu Raserei (nur Barbar)
Zephyr	Fernkampfwaffe (2)	Ort + Eth	7% Chance, Level 1 Twister zu zaubern, wenn getroffen Ziel-Verteidigung -25% 25% schneller Rennen/Gehen +33% erhöhter Schaden Erhöht um 1-50 Blitz-Schaden +25 Verteidigung +66 zu Angriffswert 25% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit



RUNENWORT Ihr erstes Runenwort erhalten Sie von Qua-Kehk, nachdem Sie seine Soldaten aus dem Eishochland im fünften Akt befreit haben.

ten, die sich auf die Gegenstände übertragen, in die Sie eingesetzt werden. Dabei spielt der Typ des Gegenstandes keine Rolle. Juwelen können nicht aufgewertet werden und es gibt keinen Bonus für bestimmte Kombinationen. Halten Sie trotzdem immer einige Juwelen bereit, damit Sie Gegenstände schmieden können.

Neue Gegenstände

Neue Charakterklassen und ein neuer Akt sind nicht alles, was **LoD** zu bieten hat. Viele neue Gegenstände lassen jedes Sammlerherz höher schlagen!

Einem Talisman wird Glück bringende Kraft zugeschrieben.

Talismane (auch Zauber genannt) verfügen über ein bis zwei zufällige magische Eigenschaften. Brauchbare Attribute sind erhöhtes Leben und Mana, verbesserte Resistenzen sowie zusätzliche Elementarschäden (insbesondere Kälte und Gift). Sie dürfen allerdings nicht zu viel von den kleinen Glücksbringern erwarten, denn es treten allenfalls mittelmäßige Attribute auf.

Klein oder groß – welcher Talisman ist der bessere?

Es gibt sie in drei Größen: riesig (drei Felder im Inventar), groß (zwei Felder) und klein (ein Feld). Die kleinen Talismane sind normalerweise am kostbarsten, da sie am wenigsten Platz benötigen. Allerdings gibt es magische Attribute, die nur auf den Riesen-Zaubern auftreten können.

Wurfwaffen besitzen mehr Potenzial.

Es gibt magische, seltene und sogar einzigartige Wurfwaffen. Lediglich Sockel sind bei diesem Waffentyp verboten. Selbst Charsi akzeptiert nun auch Wurfwaffen für ihre Verzauberung. Wenn Sie einen Stapel im Kampf ganz oder teilweise aufbrauchen, können Sie diesen durch eine Reparatur wieder auffüllen lassen. Vorteilhaft sind Wurfwaffen mit den Attributen „erhöhten Stapel-Größe" und „des Selbstreparierens". Nutzen Sie den zweiten Waffen-Slot, um zwischen einer Wurf- und Ihrer normalen Waffe umzuschalten (Hotkey W).

Elite-Gegenstände sind ein Muss für Diablo-2-Veteranen.

Für jede Gegenstandskategorie, die Sie in der normalen Schwierigkeitsstufe finden können, gibt es in **Diablo 2** eine Entsprechung in Albtraum und Hölle. Diese außergewöhnlichen Gegenstände (das Handbuch spricht hier von besonderen Gegenständen) sehen aus wie normale Gegenstände, besitzen aber bessere Grundeigenschaften (Schaden, Verteidigung) bei höheren Anforderungen (Charakter-Level, Stärke, Geschicklichkeit). Neu in **LoD** sind Elite-Gegenstände, die ebenfalls die Grafik von normalen Gegenständen besitzen, jedoch über noch bessere Eigenschaften verfügen. Natürlich müssen Sie sich hier abermals auf höhere Voraussetzungen einstellen. Wegen der veränderten Monster-Levels finden Sie außergewöhnliche Gegenstände schon ab dem vierten Akt auf normaler Schwierigkeitsstufe. Elite-Gegenstände sind ab dem vierten Akt in Albtraum verfügbar.

Welche Vorteile haben Magier von Elite-Waffen?

Zauberinnen und Totenbeschwörer benutzen ihre Stäbe normalerweise nicht zum Zuschlagen. Sie profitieren daher nicht von dem verbesserten Schaden, sondern nutzen nur die magischen Fähigkeiten ihrer Waffen. Außergewöhnlich und erst recht Elite-Versionen von Ein- und Zweihandstäben sowie Kugeln besitzen jedoch bessere magische Attribute als die normalen Versionen. Daher lohnt es sich auch für diese Charakterklassen, in höheren Schwierigkeitsstufen auf bessere Versionen umzusteigen.

Einzigartige und Set-Gegenstände gibt es in allen Kategorien.

Während die aus **Diablo 2** bekannten einzigartigen und Set-Gegenstände immer normale Gegenstände als Grundlage haben, gehen die neuen einzigartigen und Set-Gegenstände stets aus außergewöhnlichen oder sogar Elite-Gegenständen hervor und haben dementsprechend bessere Eigenschaften und höhere Voraussetzungen.



RIESEN-ZAUBER Eine Erhöhung von Fertigkeiten kann nur auf den größten Talismanen auftreten. Entsprechend wertvoll sind diese.

Stirnreifen statt Helme

Name	Verteidigung	Haltbarkeit	Sockel	Nutzbar ab Charakter-Level
Reif	20-30	35	2	16
Krönchen	30-40	30	2	27
Tiara	40-50	25	3	37
Diadem	50-60	20	3	52

Neue Hüte braucht das Land.

Stirnreifen gibt es in vier Ausführungen. Sie können magische Eigenschaften besitzen, die nicht auf Helmen anderer Klassen zu finden sind. Dazu gehören Mana- und Lebensabsaugung, die Verbesserung von Fertigkeiten sowie Resistenzen gegen alle Arten von Elementarmagie. Stirnreifen setzen keine Mindeststärke voraus, allerdings verhindern die Levelvoraussetzungen, dass auch schon junge Charaktere in den Genuss dieses neuen Kopfschmuckes kommen können.



SECONDHAND-AUSRÜSTUNG Tragen Sie einen guten ätherischen Gegenstand so lange wie möglich selbst und geben Sie ihn dann Ihrem Lieblingssöldner.

Jeder Charakter bekommt neue, maßgeschneiderte Gegenstände.

Es gibt neun neue Gegenstandsklassen, die jeweils nur von einer Charakterklasse genutzt werden können. Wie die bekannten Zepter (Paladin) und Stäbe (Zauberin, Totenbeschwörer) können diese bestimmte Fertigkeiten eines Charakters erhöhen. Die neuen Gegenstände gibt es neben der normalen auch in der außergewöhnlichen und Elite-Form sowie als magische, seltene, Set- und sogar einzigartige Gegenstände.

Es gibt keine Obergrenze für Fertigkeiten.

Sie können maximal 20 Punkte in eine Fertigkeit investieren. Durch die vielen neuen Gegenstände, die Fertigkeiten erhöhen, sind aber wesentlich höhere Levels als in **Diablo 2** möglich.

Ätherische Gegenstände können nicht repariert werden.

Alle Gegenstände außer Set- und geschmiedete Ausrüstung können das Attribut „ätherisch" besitzen. Dadurch werden Schaden bzw. Verteidigungswert erhöht. Sie besitzen normalerweise volle Haltbarkeit, wenn sie gefunden werden, lassen sich aber nicht reparieren. Wenn ihre Haltbarkeit auf null sinkt, werden sie unbrauchbar.

Charakterspezifische **Gegenstände**

Charakter	Gegenstand	Garantierte Eigenschaft	Mögliche Eigenschaft
Amazone	Bögen	+1-3 Punkte zu allen Bogen-Fertigkeiten	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Bogen-Fertigkeiten
Amazone	Wurfspieße und Speere	+1-3 Punkte zu allen Wurfspieß- und Speer-Fertigkeiten	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Wurfspieß- und Speer-Fertigkeiten
Assassine	Katare (1H-Waffen) [3]	-	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten[1] [2]
Barbar	Helme	-	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten[1]
Druide	Tierköpfe (Helme)	-	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten[1]
Paladin	Schilde	Alle Widerstandsarten um bis zu 45% erhöht oder bis zu +120 zu Angriffswert sowie +65% Schaden	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten[1]
Totenbeschwörer	Totems (Schilde)	Bis zu 20-50 Giftschaden über 4 Sekunden	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten[1]
Zauberin	Kugeln (1H-Stäbe)	Leben um bis zu 60 Punkte erhöht oder Mana um bis zu 80 Punkte erhöht	+1-3 Punkte zu 1 bis 3 einzelnen Fertigkeiten[1]

Legende:
1) Eine Erhöhung aller Fertigkeiten oder der Fertigkeiten eines Baumes um einen oder zwei Punkte ist zusätzlich durch magische Attribute möglich.
2) Nur Elite- und einige außergewöhnliche Katare können Fertigkeiten erhöhen.
3) Katare sind die einzigen klassenspezifischen Gegenstände, die Sie durch das Glücksspiel erhalten können.

Was kann ich damit machen?

Ätherische Helme, Rüstungen, Schilde und Waffen lassen sich sockeln und können unzerstörbar gemacht werden, wenn Sie eine der extrem seltenen Zod-Rune einsetzen. Söldner können alle ätherischen Gegenstände bedenkenlos benutzen. Verwenden Sie ätherische Ausrüstung nur in besonderen Situationen, etwa wenn Sie gegen mächtige Boss-Monster kämpfen.

Der Horadrim-Würfel

Der Würfel wird die meiste Zeit als zusätzliches Inventar genutzt. Trotzdem sollten Sie ihn hin und wieder leer räumen, um eines der neuen Rezepte auszuprobieren.

Wo bekomme ich den Würfel?

Im Rahmen der zweiten Quest im zweiten Akt finden Sie den Würfel in den Hallen der Toten (dritter Level) unter den verdorrten Hügeln.

Was kann ich damit machen?

Sie brauchen den Würfel, um im zweiten und dritten Akt zu den Endgegnern zu gelangen. Darüber hinaus gibt es Horadrim-Rezepte, von denen wir die wichtigsten für Sie zusammengestellt haben.

Der Würfel wurde „entschärft".

Der Würfel verschlingt keine Gegenstände mehr, wenn Sie versehentlich den Knopf zum Verwandeln drücken und sich zufälligerweise neben anderen Gegenständen auch die Zutaten für ein Rezept in seinem Inneren befinden. Daher ist er nun ein wesentlich sichererer Lagerplatz.

Cheaten ist möglich.

Offene Charaktere (Einzelspieler, LAN, offenes Battle.Net) können bei riskanten Rezepten mogeln. Starten Sie dazu ein neues Spiel und sichern Sie zuvor alle Dateien im Diablo 2\Save-Verzeichnis, die den Namen des Charakters tragen. Sie können nun nach Herzenslust experimentieren. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, beenden Sie das Spiel und schreiben Sie die gesicherten Dateien zurück.

Rezepte für den Horadrim-Würfel

Zutaten	Ergebnis/Bemerkung
3 Heiltränke + 3 Manatränke	1 Regenerationstrank
3 Heiltränke + 3 Manatränke + 1 beliebiger Edelstein	1 starker Regenerationstrank
NEU 3 Regenerationstränke	1 starker Regenerationstrank
3 magische (blaue) Ringe	1 magisches (blaues) Amulett mit zufälligen Attributen. Die besten Attribute sind nicht möglich.
3 magische (blaue) Amulette	1 magischer (blauer) Ring mit zufälligen Attributen. Die besten Attribute sind nicht möglich.
3 Edelsteine derselben Art und Qualität (nicht perfekt)	1 Edelstein der nächsthöheren Qualität.
NEU 3 Runen derselben Art (El bis Ort)	1 Rune der nächsthöheren Art (Eld bis Thul).
3 perfekte Edelsteine + 1 magischer (blauer) Gegenstand	1 magischer (blauer) Gegenstand desselben Typs mit zufälligen Attributen. Die besten Attribute sind möglich.
MODIFIZIERT 6 perfekte Schädel + 1 seltener Gegenstand	1 seltener Gegenstand desselben Typs mit zufälligen Attributen. Nicht möglich mit Schwertern. Nicht möglich mit Gegenständen, die größer als 3x2 Inventarfelder sind. Die besten Attribute sind nicht möglich.
NEU 1 perfekter Schädel + 1 Stein von Jordan + 1 seltener Gegenstand	1 seltener Gegenstand desselben Typs mit zufälligen Attributen. Mit allen Gegenständen möglich. Die besten Attribute sind möglich.
NEU 3 perfekte Schädel + 1 Stein von Jordan + 1 seltener Gegenstand	Fügt einen Sockel in den Gegenstand ein. Der Gegenstand darf noch keinen Sockel besitzen und muss sockelbar sein (vgl. die Belohnung der ersten Quest im fünften Akt).
MODIFIZIERT 6 perfekte Edelsteine außer Schädel + 1 blaues Amulett	1 blaues Amulett mit +16 bis 20% auf alle Widerstandsarten
MODIFIZIERT 1 blauer Ring + 1 perfekter Topas + 1 Regenerationstrank	1 blauer Ring mit +21 bis 30% Blitz-Widerstand
MODIFIZIERT 1 blauer Ring + 1 perfekter Saphir + 1 Auftau-Elixier	1 blauer Ring mit +21 bis 30% Kälte-Widerstand
MODIFIZIERT 1 blauer Ring + 1 perfekter Smaragd + 1 Gegengift-Elixier	1 blauer Ring mit +21 bis 30% Gift-Widerstand
MODIFIZIERT 1 blauer Ring + 1 perfekter Rubin + 1 Explosions-Elixier	1 blauer Ring mit +21 bis 30% Feuer-Widerstand
NEU 3 perfekte Edelsteine + 1 Juwel	1 zufälliges Juwel. Die besten Attribute sind möglich, aber sehr unwahrscheinlich.
NEU 3 perfekte Edelsteine + 1 Talisman	1 zufälliger Talisman. Die besten Attribute sind möglich, aber sehr unwahrscheinlich.
Wirts Bein + Foliant des Stadtportals	Zugang zum Kuh-Level. Sie müssen sich im Lager der Jägerinnen befinden und Baal auf derselben Schwierigkeitsstufe bereits besiegt haben. Wirts Leiche finden Sie in Tristram (dritte Quest des ersten Aktes). Solange Sie den Kuh-König nicht besiegen, der sich meist innerhalb der Einfriedung aufhält, können Sie den Eingang zum Kuh-Level immer wieder neu öffnen.

Geschmiedete Gegenstände in LoD 1.09

Für jedes Rezept brauchen Sie ein beliebiges Juwel sowie einen perfekten Edelstein, einen blauen magischen Gegenstand und eine Rune gemäß Rezeptklasse.

Rezeptklasse ►	Blut	Zauberer	Schlagkraft	Sicherheit
	Garantierte Attribute Abgesaugtes Leben pro Treffer (variiert) +10-20 zu Leben	Garantierte Attribute +4-10% Mana regenerieren +10-20 zu Mana	Garantierte Attribute 5% Chance, Level 4 Frost-Nova zu zaubern, wenn getroffen Angreifer erleidet Schaden von 3-7	Garantierte Attribute Schaden reduziert um 1-4 Magie-Schaden reduziert (variiert)
Perfekter Edelstein ► Gegenstandsklasse ▼	**Rubin**	**Amethyst**	**Saphir**	**Smaragd**
Waffe 1)	**Axt** + Ort-Rune 1-4% abgesaugtes Leben pro Treffer +30-60% erhöhter Schaden	**Zepter, 1H-Stab, 2H-Stab (keine Kugel)** + Tir-Rune Erhöht maximales Mana 1-5%	**Knüppel, Keule, Hammer, Zepter, 1H-Stab, 2H-Stab (alles mit „150% Schaden an Untoten"), keine Kugel** + Tir-Rune +30-60% erhöhter Schaden	**Speer, Wurfspieß** + Sol-Rune Magie-Schaden reduziert um 1-2 +5-10% verbesserte Verteidigung
Helm	**Helm** 2) **Spitzhelm** **Armet** + Ral-Rune 1-3% abgesaugtes Leben pro Treffer 5-10% Todesschlag	**Maske** **Totenmaske** **Dämonenschädel** + Nef-Rune 1-4% abgesaugtes Mana pro Treffer	**Vollhelm** **Kesselhelm** **Riesenmuschel** + Ith-Rune +20-50 Verteidigung gegen Geschoss	**Krone** **Große Krone** **Korona** + Ith-Rune Magie-Schaden reduziert um 1-2 +10-30% verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand +5-10%
Rüstung	**Plattenharnisch** **Templer-Mantel** **Höllenschmieden-Plattenrüstung** + Thul-Rune 1-3% abgesaugtes Leben pro Treffer +1-3 Leben nach jedem Dämonen-Volltreffer	**Leichte Plattenrüstung** **Magier-Plattenrüstung** **Archon-Plattenrüstung** + Tal-Rune +1-3 Mana nach jedem Volltreffer	**Feldharnisch** **Haizahnrüstung** **Krakenschale** + Nef-Rune 10-20% schnellere Erholung nach Treffer	**Brustpanzer** **Harnisch** **Große Halsberge** + Eth-Rune Magie-Schaden reduziert um 2-5 +10-30% verbesserte Verteidigung Halbierte Dauer der Erstarrung
Schild	**Dornenschild** **Stachelschild** **Klingenbarriere** + Ith-Rune 1-3% abgesaugtes Leben pro Treffer Angreifer erleidet Schaden von 4-7	**Kleiner Schild** **Rundschild** **Luna** + Eth-Rune +5-10% erhöhte Chancen beim Blocken	**Prunkschild** **Alter Schild** **Schutz** + Eth-Rune +5-10% erhöhte Chance zum Blocken	**Eckiger Schild** **Drachenschild** **Monarch** + Nef-Rune Magie-Schaden reduziert um 1-2 +10-30% verbesserte Verteidigung Magie-Widerstand +5-10%
Handschuhe	**Schwere Handschuhe** **Haileder-Handschuhe** **Vampirknochen-Handschuhe** + Nef-Rune 1-3% abgesaugtes Leben pro Treffer +5-10% Chance auf vernichtenden Schlag	**Lederhandschuhe** **Dämonenleder-Handschuhe** **Dornen-Handschuhe** + Ort-Rune +1-3 Mana nach jedem Volltreffer	**Kettenhandschuhe** **Schwere Armschienen** **Vampirschienen** + Ort-Rune Wegstoßung	**Panzerhandschuhe** **Kriegs-Panzerhandschuhe** **Oger-Handschuhe** + Ral-Rune Magie-Schaden reduziert um 1-2 +10-30% verbesserte Verteidigung Kälte-Widerstand +5-10%
Gürtel	**Gürtel** 2) **Kettengürtel** **Mithril-Rolle** + Tal-Rune 1-3% abgesaugtes Leben pro Treffer +5-10% Chance auf offene Wunden	**Leichter Gürtel** **Hailder-Gürtel** **Vampirzahn-Gürtel** + Ith-Rune 5-10% schnellere Zauberrate	**Schwere Gürtel** **Kampfgürtel** **Troll-Gürtel** + Tal-Rune 5-10% Körperschaden geht auf Mana	**Schärpe** **Dämonenleder-Schärpe** **Spinnennetz-Schärpe** + Tal-Rune Magie-Schaden reduziert um 2-5 +10-30% verbesserte Verteidigung Gift-Widerstand +5-10%
Stiefel	**Leichte Plattenstiefel** **Kampfstiefel** **Verspiegelte Stiefel** + Eth-Rune 1-3% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +5-10	**Stiefel** 2) **Dämonenleder-Stiefel** **Wyrmleder-Stiefel** + Thul-Rune Erhöht maximales Mana um +2-5%	**Kettenstiefel** **Ringstiefel** **Knochengespinst-Stiefel** + Ral-Rune +20-50 Verteidigung gegen Nahkampf	**Beinschienen** **Kriegsstiefel** **Myrmidon-Beinschienen** + Ort-Rune Magie-Schaden reduziert um 2-5 +10-30% verbesserte Verteidigung Feuer-Widerstand +5-10%
Ring	**Ring** + Sol-Rune 1-3% abgesaugtes Leben pro Treffer +1-5 zu Stärke	**Ring** + Amn-Rune +1-5 zu Energie	**Ring** + Amn-Rune +1-5 zu Geschicklichkeit	**Ring** + Amn-Rune Magie-Schaden reduziert um 2-5 +1-5 zu Vitalität
Amulett	**Amulett** + Amn-Rune 1-3% abgesaugtes Leben pro Treffer 5-10% schneller Rennen/Gehen	**Amulett** + Ral-Rune 5-10% schnellere Zauberrate	**Amulett** + Thul-Rune Treffer veranlasst Monster zur Flucht 5-15%	**Amulett** + Thul-Rune Magie-Schaden reduziert um 1-2 1-10% erhöhte Chancen beim Blocken

Erläuterungen:
1) Möglich mit allen Waffen der angegebenen Kategorie(en), also auch mit außergewöhnlichen und Elite-Waffen
2) Gemeint ist der spezifische Gegenstand, nicht alle Gegenstände der Kategorie.

Beispiel: Um einen Zauberer-Gürtel (Zeile Gürtel, Spalte Zauberer) zu schmieden, brauchen Sie einen magischen (blauen) Leichten Gürtel, Haileder-Gürtel oder Vampirzahn-Gürtel sowie einen perfekten Amethysten, eine Ith-Rune und ein Juwel. Sie erhalten einen geschmiedeten Gürtel mit den Attributen Mana regenerieren (zwischen 4% und 10%), mehr Mana (zwischen +10 und +20) sowie einer schnelleren Zauberrate (zwischen 5% und 10%). Darüber hinaus besitzt der Gürtel ein bis drei zufällige Attribute.

Was hat es mit den Schädeln auf sich?

Schon im Rahmen des Patches 1.04 von **Diablo 2** wurde das Rezept mit den sechs Schädeln freigeschaltet, mit deren Hilfe ein neuer seltener Gegenstand erzeugt werden kann. Während man in **Diablo 2** hin und wieder mit guten Ergebnissen rechnen konnte, soll in **LoD** nur noch das Erzeugen von schwachen bis mittelmäßigen Attributen möglich sein.

Was ist der Stein von Jordan?

Der Stein von Jordan ist ein einzigartiger Ring, der wegen seiner unvergleichlichen Eigenschaften zu einer Währung im geschlossenen Battle.Net für **Diablo 2** geworden ist. Ein „Stein" ist mehr wert als jeder andere einzigartige Gegenstand und selbst die besten seltenen Waffen werden gegen eine Hand voll „Jordans" getauscht. Leider war und ist der Stein von Jordan auch bevorzugtes Ziel beim Duplizieren von Gegenständen im Battle.Net. Die beiden neuen Rezepte sind ein Versuch von Blizzard, einige der Steine aus dem Spiel zu nehmen. Im Einzelspielermodus sind die Steine jedoch viel zu kostbar, um sie im Würfel zu zerstören.

Was sind geschmiedete Gegenstände?

Neben den allgemeinen Horadrim-Rezepten, gibt es eine Reihe spezieller Formeln, die geschmiedete Gegenstände (orange Schrift) produzieren. Diese besitzen bis zu sechs Attribute, von denen je nach Rezept bis zu vier fest vorgegeben sind und der Rest mit zufälligen Eigenschaften aufgefüllt wird. Die zufälligen Eigenschaften werden in Abhängigkeit des Charakterlevels generiert, so dass hochstufige Charaktere im Allgemeinen. bessere Ergebnisse erwarten können.

Warum sind geschmiedete Gegenstände so mächtig?

Die festen Attribute beschränken sich nicht auf das, was man normalerweise auf seltenen Gegenständen finden kann, sondern sind mit den Eigenschaften einiger einzigartiger Gegenstände vergleichbar.



SCHMERZ LASS NACH Da es bei Waffen hauptsächlich auf den Schaden ankommt, ist das Schmieden dort reine Glückssache.

Ferner werden die zufälligen Eigenschaften unabhängig von den festen gewählt. Erhöht also ein festes Attribut z. B. den Schaden, so ist eine weitere Erhöhung durch eine der zufälligen Eigenschaften möglich. In der Summe würde man dann einen Schaden erhalten, der so nicht auf seltenen Gegenständen auftreten kann.

Wie sind geschmiedete Gegenstände einzuordnen?

Geschmiedete Gegenstände stehen in ihrer Bewertung zwischen einzigartigen (alle Attribute stehen fest) und seltenen (alle Attribute sind zufällig) Gegenständen. Da das genaue Ergebnis nicht vorhersagbar ist, kann man auch von einer Art Glücksspiel sprechen, bei dem man kein Gold, sondern andere hochwertige Zutaten einsetzen muss.

Wie erzeuge ich einen geschmiedeten Gegenstand?

Sie brauchen stets einen magischen (blauen) Gegenstand, ein beliebiges Juwel, eine Rune sowie einen perfekten Edelstein. Die Attribute des verwendeten Gegenstandes spielen keine Rolle und haben auch keinen Einfluss auf das Ergebnis. Der Gegenstand dient lediglich als Platzhalter, um den Grundtyp des geschmiedeten Gegenstandes zu bestimmen.

Wie erhalte ich die Zutaten für die Rezepte?

Alle benötigten Runen sollten Sie beim Durchspielen der normalen Schwierigkeitsstufe finden können. Notfalls müssen Sie eine Rune mithilfe des Horadrim-Würfels herstellen. Pro Akt werden Ihnen außerdem ein bis zwei Juwelen in die Hände fallen. Lediglich perfekte Edelsteine werden Sie nicht finden. Hier müssen Sie mindere Qualitäten sammeln und mit dem Würfel verbessern. Die magischen Gegenstände können Sie bei Händlern kaufen, auch wenn Sie dazu verschiedene Städte aufsuchen müssen. Richtig interessant werden die Rezepte aber erst, wenn Sie magische Gegenstände der außergewöhnlichen und Elite-Kategorie verwenden. Diese können Sie allerdings erst auf höheren Schwierigkeitsstufen erlangen.

Charakterklassen

Jede Klasse startet mit verschieden ausgeprägten Attributen und profitiert von der Verteilung neuer Attributpunkte ganz unterschiedlich. Hier sehen Sie die Einzelheiten.

Die Attribute der Charaktere

	Barbar	Paladin	Amazone	Totenbeschwörer	Zauberin	Druide	Attentäterin
Stärke	30	25	20	15	10	15	20
Geschicklichkeit	20	20	25	25	25	20	20
Vitalität	25	25	20	15	10	25	20
Energie	10	15	15	25	35	20	25
Ausdauer	91	89	84	79	74	84	95
Leben	55	55	50	45	40	55	50
Mana	10	15	15	25	35	20	25
+Ausdauer/Vitalität	1	1	1	1	1	1	1,25
+Ausdauer/Level	1	1	1	1	1	1	1,25
+Leben/Vitalität	4	3	3	2	2	2	3
+Leben/Level	2	2	2	1,5	1	1,5	2
+Mana/Energie	1	1,5	1,5	2	2	2	1,75
+Mana/Level	1	1,5	1,5	2	2	2	1,5

Legende:
+Leben/Vitalität bedeutet der Zuwachs an Leben pro Punkt in Vitalität, +Leben/Level bedeutet der Zuwachs an Leben pro Levelaufstieg. Entsprechendes gilt für Ausdauer sowie Mana bzgl. Energie. Die angezeigten Werte werden abgerundet.

Wie funktioniert das Blocken mit Schilden?

Die Chance, einen Nah- oder Fernkampfangriff zu blocken, war in **Diablo 2** gleichbedeutend mit der Blockrate des verwendeten Schildes. In **LoD** ist das Blocken von Geschicklichkeit und Level abhängig:

Chance zu Blocken = (Blockrate des Schildes) * (Geschicklichkeit - 15) / (2 * Charakterlevel).

Wie kann ich meine Blockchance verbessern?

Auf lange Sicht gesehen müssen Sie zwei Attributpunkte pro Levelaufstieg in Geschicklichkeit investieren, damit die Chance zum Blocken ungefähr der Blockrate des Schildes entspricht. Wenn Sie gar keine Punkte auf dieses Attribut vergeben, sinkt Ihre Blockchance mit jedem Levelaufstieg und Sie kommen sehr schnell bei 5 % Chance zum Blocken an. Dies ist der minimale Wert, der möglich ist.

Wer profitiert von der neuen Berechnung?

Eine nahkämpfende Amazone und die neue Assassine sind Charaktere, die schon wegen der Anforderungen an ihre Waffen eine hohe Geschicklichkeit besitzen müssen. Hier ist nach der neuen Berechnung durchaus eine höhere Chance zum Blocken möglich, als die Blockrate des verwendeten Schildes angibt. Paladine können, anstatt Geschicklichkeit zu erhöhen, die Fertigkeit „Heiliger Schild" verbessern. Auch damit kann eine hohe Chance zum Blocken mit steigendem Charakterlevel erhalten bleiben.

Wer hat Nachteile von der neuen Berechnung?

Zauberinnen und Totenbeschwörer besitzen normalerweise sehr wenig Geschicklichkeit, was mit steigendem Charakterlevel zu einer immer geringeren Blockchance führt. Auch Barbaren und Druiden erhöhen ihre Geschicklichkeit meist nur so weit, dass die besten Waffen getragen werden können.

Was muss ich außerdem beachten?

Anders als in **Diablo 2** besitzen rennende Charaktere nur ein Drittel der normalen Blockchance. Die minimale Blockchance von 5 % bleibt jedoch erhalten. Wenn der Schild einen Angriff abfängt, wird eine Blockanimation ausgeführt („blocklock"), währenddessen der Charakter keine andere Aktion ausführen kann. Die Länge der Animation kann durch das Attribut „schnellere Abblockrate" verkürzt werden. Wenn die Rüstung einen Schlag abfängt, gibt es keine Blockanimation.

Welche Konsequenzen hat dies alles?

Wegen der modifizierten Blockchance ist die Benutzung von Zweihandwaffen in **LoD** attraktiver als in **Diablo 2**. Auch kommt einem guten Rüstungswert eine höhere Bedeutung zu. Beachten Sie aber, dass Schilde neben der Blockrate auch noch gute Resistenzen und Verteidigungswerte bieten können.

Monster

Sie halten Ihre Gegner für hirnlose Gesellen, die Ihnen sowieso kein Haar krümmen können? Da werden Sie in **LoD** aber Ihr blaues Wunder erleben!

Monster fallen in drei Kategorien.

Jedes Monster gehört zu den Untoten, Dämonen oder ist bei fehlender Bezeichnung ein Tier. Eine Waffe kann Vorteile im Kampf gegen bestimmte Monster besitzen, die dann bei der Beschreibung der Attribute angezeigt werden. Die Berechnung des Schadens auf dem Charakter-Bildschirm bezieht sich allerdings immer auf den Schaden gegen Tiere. Anders als in **Diablo 2** besitzen Äxte keine versteckten Vorteile mehr im Kampf gegen Dämonen. Knüppel, Zepter und Stäbe erzielen aber weiterhin 50 % mehr Schaden gegen Untote als gegen Tiere und Dämonen. Dies wird stets bei den Attributen dieser Waffen angegeben. Durch die richtige Wahl der Waffen und Benutzung der beiden Waffen-Slots können Sie sich so Vorteile im Kampf verschaffen. Beachten Sie auch, dass alle Akt-Endgegner Dämonen sind.

Die Gegner sind stärker.

Die Monster in Albtraum und Hölle haben mehr Lebenspunkte und höhere Resistenzen als von **Diablo 2** her gewohnt. Andererseits besitzen sie nun in höheren Levels einen geringeren Angriffswert, so dass sie den Spieler weniger häufig treffen. Dem in höheren Schwierigkeitsstufen von **Diablo 2** relativ nutzlosen Verteidigungswert kommt damit eine weitaus größere Bedeutung zu. Gerade wenn Sie einen Nahkämpfer spielen, der von der Abwertung der Schilde betroffen ist, sollten Sie auf gute Verteidigungswerte Ihrer Ausrüstung achten.

Boss-Monster stellen eine größere Herausforderung dar.

In den höheren Akten auf normaler Schwierigkeitsstufe und erst recht in Albtraum und Hölle treiben Bosse ihr Unwesen, die im-

mun gegen bestimmte Angriffsarten sind. Von Immunitäten gegen Feuer-, Blitz- und Kälteangriffe sind insbesondere Zauberinnen betroffen. Daneben gibt es auch Immunitäten gegen Magie (z. B. Gesegneter Hammer des Paladin, Knochenspeer und -geist des Totenbeschwörers), gegen Gift und gegen Körperschäden. Letzteres bedeutet, dass Sie diesen Bossen mit Waffen überhaupt nichts anhaben können. Eine Resistenz bedeutet, dass ein Monster höchstens 25 % Schaden bei der angegebenen Angriffsart nimmt. Einzige Ausnahme ist eine Resistenz gegen Magie: Diese schließt Feuer, Blitz, Kälte und Gift automatisch mit ein.

Kann ich die Immunitäten brechen?

Anders als Resistenzen lassen sich Immunitäten auch mit besonderen Fertigkeiten nicht aufheben. So nützt die Kältebeherrschung der Zauberin nichts gegen Bosse, die gegen Kälte immun sind. Wiederstandsschwund (Totenbeschwörer) und Überzeugung (Paladin) haben keinerlei Effekt, wenn das Ziel immun gegen Elementarzauber ist. Selbst Verstärkter Schaden (Totenbeschwörer) hat keine Wirkung bei Angriffen auf Gegner, die gegen Körperschäden immun sind.

Wie kann ich immune Monster besiegen?

Als Nah- oder Fernkämpfer brauchen Sie mindestens eine Fertigkeit, die nicht-physischen Schaden anrichtet (z. B. Amok/Barbar, Rache/Paladin, Feuerbrandpfeil/Amazone, Donner-Klauen/Assassine, Feuerklauen/Druide). Als Zauberin brauchen Sie aus jedem der drei Fertigkeitsbäume eine hochstufige Fertigkeit. Oder aber Sie verlassen sich auf Ihren angeheuerten Söldner, wenn Sie gegen Bosse kämpfen, gegen die Sie mit Ihren Zaubersprüchen nichts ausrichten können. Ein gut ausgebildeter Totenbeschwörer verfügt mit seinen beschworenen Kreaturen, Feuergolem, Kadaverexplosion (50 % Körperschaden und 50 % Feuerschaden) und Knochenangriffen schon über drei unterschiedliche Angriffsarten.

Und wenn ich einen Boss trotzdem nicht bezwingen kann?

Solange es sich nicht um einen Quest-Boss handelt, müssen Sie ihn nicht unbedingt besiegen. Lassen Sie ihn notfalls stehen und ziehen Sie weiter. Schließlich ist es Ihre Hauptaufgabe, Baal zu finden und die Welt zu retten.

Die Mana- und Lebensabsaugung unterliegt Einschränkungen.

Von manchen Monstern (insbesondere Untoten) können Nah- und Fernkämpfer weniger Mana und Leben saugen als gewohnt, bei Skeletten zeigt sich überhaupt keine Wirkung. In den Schwierigkeitsstufen Albtraum und Hölle kann grundsätzlich nur noch die Hälfte an Mana und Leben gesaugt werden. Gegen Monster, die gegen Körperschäden immun sind, können Sie mit Waffen natürlich keinen Schaden anrichten und dementsprechend auch keinerlei Mana oder Leben zurückgewinnen.

Wie stelle ich sicher, dass genügend Mana und Leben abgesaugt wird?

Anders als in **Diablo 2** können gefundene Amulette nur noch Mana, aber kein Leben mehr saugen (Ausnahme: Das Auge von Ettlich). Bei Ringen ist es genau umgekehrt. Bei der Konvertierung eines Charakters bleiben aber alle Gegenstände erhalten, so dass Sie etwa manasaugende Ringe herüberretten können. Neu in **LoD** sind Handschuhe und Stirnreifen, die sowohl Mana als auch Leben saugen können. Daneben gibt es eine Reihe von Rezepten zum Schmieden von Gegenständen, die Leben oder Mana absaugen.

Monster können Leben regenerieren.

Insbesondere auf der Schwierigkeitsstufe Hölle besitzen Ihre Gegner die Fähigkeit, sich erstaunlich schnell selbst zu heilen. Dies können Sie durch Gift verhindern. Bei Nah- und Fernkämpfern reicht dazu schon ein Talisman mit geringem Gift-Schaden aus. Magier können Ihren Söldnern Waffen geben, die Vergiftungen verursachen. Gift verhindert auch die Selbstheilung von teleportierenden Boss-Monstern, die in jeder Schwierigkeitsstufe anzutreffen sind.

Level-Malus

Charakterlevel	Erfahrung pro Monster
1-75	100%
76-79	50%
80-84	33%
85-89	25%
90-99	20%

Monsterlevel

	Normal	Albtraum	Hölle
Akt 1	1-12	34-45	67-78
Andariel	12	45	78
Akt 2	11-20	44-53	77-86
Duriel	22	55	88
Akt 3	18-26	51-59	84-90
Mephisto	26	59	90
Akt 4	24-32	57-65	90
Diablo	40	70	90
Akt 5	30-43	63-70	90
Nihlathak	65	75	95
Baals Diener	55-60	70	90
Baal	65	75	95

Erfahrung pro Monster

Charakterlevel minus Monsterlevel	Charakterlevel bis 24	Charakterlevel ab 25
-10 und kleiner	5%	Charakterlevel/Monsterlevel
-9	15%	Charakterlevel/Monsterlevel
-8	37%	Charakterlevel/Monsterlevel
-7	68%	Charakterlevel/Monsterlevel
-6	88%	Charakterlevel/Monsterlevel
-5 bis +5	100%	100%
+6	81%	81%
+7	62%	62%
+8	43%	43%
+9	24%	24%
+10 und größer	5%	5%

Genauso hilfreich sind Waffen mit dem Zusatz „verhindert Monsterheilung".

Eine weitere willkommene Eigenschaft

Einige Waffen besitzen das Attribut „Verteidigung des Ziels ignorieren". Damit treffen Sie Ihre Gegner immer, unabhängig von Ihrem Angriffswert. Leider versagt dieses Attribut gegenüber allen Boss-Monstern, aber auch beim Kampf gegen andere Spieler.

Monster in Hölle sind grundsätzlich stärker.

In der Schwierigkeitsstufe Hölle besitzen alle Gegner 50 % Widerstand gegen Körperschaden, ohne dass dies extra angezeigt wird. Das bedeutet, dass alle Waffen nur noch die Hälfte des angezeigten Schadens anrichten. Entsprechend kann gegenüber der Schwierigkeitsstufe Normal auch nur noch ein Viertel Mana und Leben zurückgewonnen werden.

Der Schutz vor magischen Angriffen ist sehr wichtig.

Die maximale Widerstandskraft gegen Feuer, Blitz, Kälte und Gift beträgt normalerweise 75 %. In diesem Fall würde ein Charakter nur ein Viertel des normalen Schadens erleiden. Es gibt Gegenstände, die diese Grenze auf bis zu 95 % anheben können. Dies sind z. B. die Runen Gul, Vex, Ohm, Lo, eingesetzt in Helme, Rüstung und Schilde. Vor der Kältestarre können Sie sich durch das Attribut „Einfrieren nicht möglich" schützen. Ebenfalls von Bedeutung ist die Verkürzung der Vergiftungsdauer (bei Gegenständen stets als „Giftstärke" bezeichnet). Haben Sie mehrere Gegenstände mit dieser Eigenschaft, so werden die Wirkungen multipliziert: Zwei Gegenstände mit halbierter Dauer der Vergiftung reduzieren die Dauer auf 25 %, drei Gegenstände auf 12,5 % usw. Gegen Angriffe mit reiner magischer Energie (z. B. Knochengeist) können Sie sich erstmals durch ein geschmiedetes Sicherheitsschild schützen. Gegen Flüche (z. B. verstärkter Schaden) ist aber weiterhin kein Schutz möglich.

Wie gewinne ich schnell Erfahrung?

Je höher der Level des besiegten Monsters ist, desto mehr Erfahrung bekommt sein Bezwinger. Dies gilt jedoch nur so lange uneingeschränkt, wie Monster- und Spielerlevel sich um höchstens fünf unterscheiden. Bei einem größeren Unterschied erhalten Sie weniger Erfahrung (siehe Tabelle). Bis Charakterlevel 25 sollten Sie gegen Monster in Ihrem Bereich (-5 bis +5) kämpfen, ab dann können Sie es auch mit höherstufigeren Monstern aufnehmen (-6 und kleiner). Sie erhalten dann zwar nicht die volle Erfahrung, dies wird aber durch den höheren Monsterlevel mehr als ausgeglichen. Vermeiden Sie es aber unbedingt, gegen Monster zu kämpfen, die mehr als 5 Levels unter Ihnen liegen. Hochstufige Charaktere erhalten unabhängig von diesen Regeln grundsätzlich weniger Erfahrungspunkte.

Multiplayer-Spiele können simuliert werden.

Bei offenen Charakteren (Einzelspieler, offenes Battle.Net, LAN) können Sie seit Patch 1.09 im Spiel „Players X" als normale Nachricht abschicken, wobei X für eine Zahl zwischen 1 und 8 steht. Sie erhalten keine besondere Rückmeldung vom Programm (außer dass die Nachricht ausgegeben wird). Jedoch verhalten sich die Monster dann so, als ob X Spieler im Spiel wären, geben also mehr Erfahrung und lassen bessere Gegenstände fallen. Allerdings sind nur Monster betroffen, die Sie noch nicht gesehen haben. Am besten verwenden Sie das Kommando daher in der Stadt, bzw. bevor Sie ein neues Gebiet betreten. Bei „echten" Multiplayer-Spielen darf X natürlich nicht kleiner als die tatsächliche Spielerzahl sein, sonst hat das Kommando keine Wirkung.



SCHATZSUCHE Endgegner verlieren nicht nur beim ersten Mal gute Gegenstände. Da lohnt es sich, den schwächsten der drei Brüder mehrmals zu besuchen.

Magische Gegenstände finden

Der Hauptreiz bei **Diablo 2** und **LoD** liegt darin, seinen Charakter mit immer besserer Ausrüstung auszustatten. Wie aber findet man diese?

Magische Gegenstände zu finden, ist schwerer.

Normale Monster lassen in **LoD** deutlich weniger oft magische Gegenstände fallen, als von **Diablo 2** gewohnt. Bei Bossen und Champions sind die Chancen dagegen etwas größer geworden. Beim Kampf gegen Akt-Endbosse haben sie die größten Chancen, brauchbare Gegenstände zu erhalten – eine Garantie ist dies aber nicht. Wie

Multiplayer-Spiele

Spieler im Spiel	Lebenspunkte der Monster	Erfahrung pro Monster
1	100%	100%
2	200%	167%
3	300%	233%
4	400%	300%
5	500%	367%
6	600%	433%
7	700%	500%
8	800%	567%

Bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Summe aller getragenen Gegenstände	Bessere Chance für blauen Gegenstand	Bessere Chance für seltenen Gegenstand	Bessere Chance für Set-Gegenstand	Bessere Chance für einzigartigen Gegenstand
0%	0%	0%	0%	0%
100%	100%	100%	100%	100%
150%	150%	146%	145%	141%
200%	200%	185%	183%	171%
250%	250%	220%	215%	193%
300%	300%	250%	242%	211%
400%	400%	300%	287%	236%
500%	500%	340%	322%	253%
600%	600%	372%	350%	266%
800%	800%	423%	391%	284%
1.000%	1.000%	460%	421%	295%

Akt-Endbosse werden auch Radament (3. Level der Kanalisation, Akt 2) und Eldritch, der Richter (oberhalb des Wegpunktes im Eishochland, Akt 5) behandelt.

Die Chancen für magische Gegenstände können verbessert werden.

Aus **Diablo 2** bekannt sind Gegenstände, die die Chancen für das Finden magischer Gegenstände erhöhen. Dies hat in **LoD** auch Einfluss auf die Inhalte von Kisten, Truhen etc. und wirkt nun ebenfalls, wenn herbeigerufene Monster oder Tiere einen Gegner bezwingen. Wenn ein Söldner ein Monster besiegt, werden zu den Chancen des Helden noch die Chancen des Söldners hinzuaddiert, sofern Sie Ihren Söldner mit entsprechender Ausrüstung eingekleidet haben. Die Chance für das Finden magischer Gegenstände hat allerdings keinen Einfluss auf das Ergebnis beim Glücksspiel und beim Finden von Edelsteinen, Runen oder Juwelen.



ALLROUNDER Das Runenwort Reim erzeugt ein Schild mit erhöhter Chance und weiteren, sehr nützlichen Eigenschaften. Insbesondere Magier profitieren hier.

Wie kann ich meine Chancen erhöhen?

Es gibt eine Reihe hervorragender, einzigartiger Set- und Runenwort-Gegenstände, die Ihre Chancen erhöhen können. Zur Not tun es aber auch perfekte Topase, die Sie in eine gesockelte Rüstung (bis zu 4 Sockel) und einen gesockelten Helm (bis zu 3 Sockel) einsetzen.

Die Chancen sind nicht für alle Magie-Klassen gleich.

Der Begriff „magischer Gegenstand" umfast zwar blaue, seltene, einzigartige und Set-Gegenstände, jedoch entwickeln sich die Chancen beim Finden solcher Gegenstände in **LoD** unterschiedlich (siehe Tabelle). ANDREAS KRUMME



STANDARDAUSRÜSTUNG Perfekte Topase in Rüstungen und Helmen gehören zu den einfachsten Möglichkeiten, häufiger magische Gegenstände zu finden.

Komplettlösung **des fünften Akts**

Nach dem Sieg über Diablo reisen Sie zur Barbaren-Stadt Harrogath, wo neue Herausforderungen auf Sie warten. Wir begleiten Sie Schritt für Schritt durch das eisige Land der Barbaren, bis Sie schließlich Baal, dem Herrn der Zerstörung, im alles entscheidenden Kampf gegenüberstehen.



Quest 1: Belagerung von Harrogath

Auftraggeber: Sie erhalten den Auftrag von Larzuk nach Ihrer Ankunft in Harrogath.
Ziel: Vernichten Sie Shenk, den Aufseher!
Ort: Blutiges Vorgebirge
Belohnung: Larzuk versieht einen Ihrer Gegenstände mit Sockeln. Außerdem erhalten Sie einen Preisnachlass bei den Händlern der Stadt.
Beschreibung: Von der Stadt aus gesehen finden Sie Shenk am Ende des Blutigen Vorgebirges, unweit des Wegpunktes des Eishochlandes. Töten Sie zuerst seine Untergebenen, bevor Sie sich dem General stellen.
Besonderheit: Ähnlich der Verzauberungs-Quest aus Akt 1 können Sie sich die Belohnung beliebig lange aufsparen. Nutzen Sie dies, bis Sie einen guten magischen Gegenstand gefunden haben. Sie können nur einen Gegenstand sockeln lassen, der auch normalerweise Sockel besitzen darf: Helm, Rüstung, Waffe oder Schild. Der Gegenstand darf allerdings noch keine Sockel besitzen. Normale Gegenstände werden mit der maximal möglichen Anzahl an Sockeln versehen. Magische (blaue) Gegenstände erhalten einen oder zwei Sockel. Einzigartigen, seltenen, geschmiedeten und Set-Gegenständen kann stets nur ein Sockel hinzugefügt werden.



Quest 2: Rettung auf dem Berg Arreat

Auftraggeber: Diese Quest erhalten Sie von Qua-Kehk, nachdem Sie die erste Quest gelöst oder das Eishochland betreten haben.
Ziel: Befreien Sie die 15 Barbaren-Soldaten!
Ort: Eishochland
Belohnung: Sie können von nun an Barbaren anheuern und erhalten drei Runen.
Beschreibung: Sie finden drei Lager etwa in der Mitte des Eishochlandes. Zerstören Sie deren Einfriedungen, um die Soldaten zu befreien. Im Hochland treffen Sie auf weitere, einzeln umherstreifende Barbaren, die nicht zur Quest gehören.
Besonderheit: Aus den drei Runen von Qua-Kehk kann ein Runenwort gebildet werden. Dazu brauchen Sie einen normalen Schild mit genau drei Sockeln. Fügen Sie zuerst die Ral-Rune, dann die Ort-Rune und schließlich die Tal-Rune in den Schild ein. Dann wird auf dem Schild ein Bonus wirksam, der über die Attribute der drei Runen hinausgeht. Natürlich können Sie die Runen auch anderweitig verwenden. Sie erhalten übrigens in jeder Schwierigkeitsstufe die gleichen Runen.



Quest 3: Eisgefängnis

Auftraggeber: Sprechen Sie mit Malah, wenn Sie die Arreat-Hochebene betreten haben.
Ziel: Finden Sie Anya und bringen Sie sie nach Harrogath zurück!
Ort: Frostfluss
Belohnung: Von Malah erhalten Sie eine Schriftrolle, die alle Resistenzen permanent um zehn Prozent erhöht. Anya schenkt Ihnen einen klassenspezifischen seltenen Gegenstand. Erst wenn Anya zurück in Harrogath ist, besteht für Sie auch wieder die Möglichkeit des Glücksspiels.
Beschreibung: Durchsuchen Sie den Kristalldurchgang nach dem Eingang zum Frostfluss. Dort finden Sie Anya. Kehren Sie in die Stadt zurück, wo Malah Ihnen einen Tautrank gibt. Bringen Sie diesen zu Anya und reden Sie mit beiden, wenn Sie in die Stadt zurückkehren.



Quest 4: Verrat in Harrogath

Auftraggeber: Sie erhalten den Auftrag von Anya nach deren Befreiung.
Ziel: Vernichten Sie Nihlathak und bringen Sie das Relikt der Urahnen zurück!
Ort: Anya öffnet Ihnen ein Portal, durch das Sie zu Nihlathaks Tempel gelangen.
Belohnung: Anya verewigt Ihren Namen auf einem Gegenstand.
Beschreibung: Durch Anyas Portal gelangen Sie in eine spezielle Quest-Umgebung, die nicht mit



VERSTECKEN GILT NICHT! Der General wartet auf seinem Hügel und schickt Ihnen zunächst seine Untergebenen entgegen. Schließlich wird aber auch er besiegt.



TEMPO, MÄNNER! Ringen Sie zunächst die Bewacher deS Lagers nieder. Dann zerstören Sie die Tore und die Gefangenen können nach Harrogath zurückkehren.



EISGEKÜHLT Der Frostfluss macht seinem Namen alle Ehre. Zum Glück können Sie bei Malah einen Tautrank bekommen, der Anya auf der Stelle befreit.



SAUEREI! Nihlathaks Kadaverexplosionen hinterlassen deutliche Spuren in seinem Tempel. Und wer macht nachher sauber?



UND IHR SEID RAUS! Besiegte Urahnen erstarren sofort wieder. Sie müssen daher versuchen, alle Ihre Kräfte auf jeweils einen Gegner zu konzentrieren.



FEUERWERK! Im entscheidenden Endkampf zieht Baal alle Register seiner magischen Kunst. Lassen Sie sich trotzdem nicht entmutigen – schließlich gilt es, die Welt zu retten.

den anderen Teilen des fünften Aktes verbunden ist. Nihlathak ist vor allem durch seine Kadaverexplosion gefährlich, die er auf seine getöteten Anhänger anwendet. Wenn Sie sich stark genug fühlen, dann greifen Sie Nihlathak sofort an, wenn er die erste Kadaverexplosion auslöst. Oder aber Sie locken seine Diener zunächst aus seiner Reichweite, um sie gefahrlos auszuschalten. Leider finden Sie das gesuchte Relikt nicht, so dass Sie mit leeren Händen in die Stadt zurückkehren müssen.

Tipp: Bevor Sie durch Anyas Portal gehen und Nihlathak suchen, sollten Sie den Wegpunkt Kristalldurchgang aktiviert haben. Sonst müssen Sie später wieder in der Arreat-Hochebene starten, um mit Quest 5 fortfahren zu können.

Besonderheit: Der von Anya personalisierte Gegenstand erhält einen Namen in Orange, wenn er zur normalen oder magischen (blauen) Kategorie gehört. Dies hat jedoch nichts mit den geschmiedeten Gegenständen zu tun, die ebenfalls orangefarbene Namen besitzen.



Quest 5: Initiationsritus

Auftraggeber: Qua-Kekh gibt Ihnen den Auftrag, wenn Sie die gefrorene Tundra erreichen. Sonst wird die Quest mit Ihrer Ankunft auf dem Gipfel des Arreat freigeschaltet.

Ziel: Besiegen Sie die Urahnen!

Ort: Gipfel des Arreat

Belohnung: Der Zugang zum Weltstein-Turm wird frei. Außerdem gewinnen Sie beträchtlich an Erfahrung (1 Million, 20 Millionen beziehungsweise 50 Millionen Erfahrungspunkte in den Schwierigkeitsstufen Normal, Albtraum beziehungsweise Hölle).

Beschreibung: Die drei Urahnen erwachen zum Leben, wenn Sie den Altar anklicken. Im darauf folgenden Kampf müssen Sie alle drei besiegen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass der Rückweg zum Weg der Urahnen versperrt ist. Sobald Sie während des Kampfes aber ein Portal öffnen oder in Multiplayer-Partien ein Spieler durch ein bereits zuvor geöffnetes Portal zum Ort des Kampfes kommt, erstarren die Urahnen sofort wieder und Sie müssen den Kampf von neuem beginnen. Natürlich besitzen alle Gegner dann wieder volle Lebenspunkte. Stellen Sie daher sicher, dass Sie genügend Tränke dabeihaben, um den Kampf durchzustehen. Notfalls können Sie zuvor Tränke auf dem Boden ablegen, um später keinen Nachschub aus der Stadt holen zu müssen.



Quest 6: Vorabend der Vernichtung

Die Quest beginnt, sobald Sie die Urahnen bezwungen haben.

Ziel: Besiegen Sie Baal!

Ort: Die Kammer des Weltsteins

Belohnung: Sie haben die Welt gerettet und dürfen sich mit einem Titel schmücken.

Beschreibung: Über die drei Levels des Weltstein-Turms gelangen Sie zum Thron der Zerstörung. Dort können Sie Baal allerdings noch nichts anhaben. Zuerst müssen Sie seine Diener besiegen, die er Ihnen in fünf Wellen mit steigendem Schwierigkeitsgrad entgegenschleudert. Säubern Sie vor der Begegnung mit Baal unbedingt den gesamten Thronsaal. Sobald Baal Sie mit einer Gruppe seiner Untergebenen konfrontiert, sollten Sie sich ein wenig zurückziehen und die Gegner von Baal weglocken. Ab der dritten Gruppe können Sie den gesamten Platz des Thronsaals nutzen, um die Gegner einzeln unschädlich zu machen. Baals Diener sind nicht sonderlich intelligent. Oft können Sie sich um ein Monster alleine kümmern, während seine Artgenossen gleich um die Ecke verharren. Kämpfen Sie aber niemals direkt vor Baal. Er wird Sie sonst verfluchen und Ihnen weitere Diener auf den Hals hetzen, während Sie noch mitten im Kampf stecken. Wenn Sie alle Diener besiegt haben und Baal in die Kammer des Weltsteins geflüchtet ist, sollten Sie in die Stadt zurückkehren und sich für den entscheidenden Kampf rüsten. Sammeln Sie auch alles Wertvolle im Thronsaal ein, da Sie von der Kammer aus nicht wieder dorthin zurückkehren können. In der Kammer müssen Sie die aus dem Boden wachsenden Tentakel ignorieren, greifen Sie Baal mit allen Mitteln direkt an. Wenn er seine mächtigen Feuer- und Kälteangriffe anwendet, sollten Sie als Fernkämpfer hinter den Felsen Schutz suchen. Für Nahkämpfer unangenehm ist die Teleportationsfertigkeit Baals. Versuchen Sie immer, ihn möglichst schnell wieder im Nahkampf zu stellen. Dann wendet er weniger Zauber an. Lassen Sie sich nicht von seiner Fähigkeit der Verdopplung beeindrucken. Auch wenn Sie das Spiegelbild schädigen, verliert das Original Lebenspunkte. Das Spiel endet, wenn Sie Tyraels Portal nach Harrogath betreten.

Die Titel in LoD

Schwierigkeitsgrad	Normaler Charakter	Profi-Charakter
Normal	Slayer	Destroyer
Albtraum	Champion	Conqueror
Hölle	Patriarch/Matriarch	Guardian


FEUERZAUBER Die hochstufigen Zauber des Druiden sind nicht nur schön anzuschauen, sondern beeindrucken auch Ihre Gegner.


DUO INFERNALE Mit einem Grizzly an der Seite richten Sie als Werbär doppelt so viel Schaden an.


GEISTERHAFT Der Effekt eines herbeigerufenen Geistes legt sich wie eine Art Aura über alle befreundeten Kreaturen des Druiden.

Der Druide

Wie kann ich meinen Druiden gestalten?

Der Druide kann Elementarzauber einsetzen (Fertigkeitsbaum „Elementar"), Kreaturen beschwören (Fertigkeitsbaum „Herbeirufung") und macht auch im Nahkampf eine gute Figur (Fertigkeitsbaum „Gestalt wandeln"). Da ein Druide in Tiergestalt keinerlei Zauber aussprechen kann, müssen Sie sich zwischen einem zaubernden und einem kämpfenden Charakter entscheiden. Machen Sie aber in beiden Fällen unbedingt von der Möglichkeit Gebrauch, Tiere herbeizurufen.

Was ist bei den Zaubern zu beachten?

Die meisten Zauber des Druiden wirken nur indirekt, d. h., sie gehen entweder vom Standort des Druiden aus oder sie sind auf einen engen Bereich um seine Position beschränkt, bewegen sich also mit ihm. Daher müssen Sie recht nahe an Ihre Gegner heran, um diese zu schädigen. Herbeigerufene Tiere spielen eine große Rolle, um die Angriffe der Monster vom zaubernden Druiden abzulenken. Die Zyklon-Rüstung bleibt bestehen, wenn der Druide seine Gestalt wandelt. Erneuern kann der Druide diese aber nur, wenn er sich in seiner natürlichen Form befindet.

Welche Zauber sind die besten?

Auf lange Sicht sind nur die Level-30-Fertigkeiten Armageddon und Hurrikan stark genug, um auch noch in höheren Schwierigkeitsstufen ausreichend Schaden zu verursachen. Da Sie zuvor aber alle anderen Zauber erlernt haben müssen, können Sie in diesem Fertigkeitsbaum nicht viel falsch machen.

Welche Tiere soll ich herbeirufen?

Raben sind als Level-1-Kreaturen sehr schwach, hier sollten Sie nur einen Punkt vergeben. Geisterwölfe (maximal fünf), Todeswölfe (maximal drei) und Grizzlys (maximal einer) können nicht gleichzeitig herbeigerufen werden. Der schwerfällige Grizzly hat Vorteile im Kampf gegen starke und langsame Gegner, ist aber gegen eine Übermacht schwächerer Feinde (zum Beispiel Schinder in Akt 3, Dämonen-Schwindler in Akt 5) unterlegen. Da jeder Punkt in einer der drei Fertigkeiten passiv die Attribute aller Tiere erhöht, sind zum Beispiel Punkte in einer der Wolf-Fertigkeiten nicht verschwendet, wenn Sie einen Grizzly herbeirufen. Das gilt umgekehrt genauso.

Was sind Ranken?

Ranken greifen Gegner an (Giftkriecher) oder fressen Kadaver, um den Druiden mit Leben (Aasranke) beziehungsweise Mana (Sonnenkriecher) zu versorgen. Der Giftkriecher ist nur im ersten Akt nützlich und sollte nur einen Fertigkeitspunkt erhalten. Da Aasranke und Sonnenkriecher die Kadaver besiegter Gegner zerstören, helfen sie auch gegen wiederbelebende Bosse. Der Nutzen beider Fertigkeiten steigt prozentual mit den Lebenspunkten und dem Manavorrat des Druiden, diese „wachsen" sozusagen mit. Ein Kampfdruide profitiert eher von der Aasranke, ein Zauberdruide von dem Sonnenkriecher. Ein Punkt reicht normalerweise in beiden Fällen aus. Es kann immer nur eine Ranke aktiv sein.

Was sind Geister?

Geister begleiten den Druiden, ohne selbst zu kämpfen. Dabei unterstützen sie die gesamte Gruppe mit magischen Effekten. Der Eichbaum-Weiser sollte zu Beginn Ihr bevorzugter Begleiter sein. Das Herz des Wiesels wird dann interessant, wenn Sie Ihre Lebensenergie durch die Lykanthropie schon stark erhöht haben. Der Dornengeist ist von seiner Wirkung her mit dem Eiserne-Jungfrau-Fluch des Totenbeschwörers zu vergleichen. Er ist dann sinnvoll, wenn sich ein einzelner Starker, etwa ein Werbär oder ein Grizzly, schnell gegen eine Horde Schwächerer durchsetzen will. Es kann immer nur ein Geist aktiv sein.

Wie verhält sich ein Kampfdruide?

In Werwolf- und erst recht in Werbärform ist die Angriffsgeschwindigkeit des Druiden deutlich reduziert. Lassen Sie sich nicht von der Beschreibung der Werwolf-Fertigkeit täuschen: Erst wenn Sie einige Punkte in diese Fertigkeit investiert haben, kämpft ein Werwolf wieder genauso schnell wie ein Druide in normaler Gestalt. Waffen der Knüppelklasse sind die einzigen, die Fertigkeiten des Druiden erhöhen können. Betrachten Sie dies aber nur als zusätzlichen Bonus; wichtiger sind immer Schadenspotenzial und Geschwindigkeit einer Waffe.

Was ist beim Werbären zu beachten?

Der langsame Werbär ist zwingend auf eine Waffe mit schneller Angriffsgeschwindigkeit angewiesen. Gegenstände, die die Angriffsgeschwindigkeit zusätzlich erhöhen, können ebenfalls helfen. Es gibt einige Äxte und Stangen, die sich sehr schnell führen lassen und ausreichend Schaden erzielen. Große Hämmer sind zwar nur „schnell", sind aber wegen des hohen Schadens auch eine gute Wahl. Auf einen Schild sollten Sie zugunsten einer Zweihandwaffe verzichten. Natürlich sind auch Stiefel mit erhöhter Geschwindigkeit von großem Nutzen.

Was ist beim Werwolf zu beachten?

Werwölfe sind bezüglich der Angriffsgeschwindigkeit flexibler, da eine höhere Geschwindigkeit auch durch Verbesserung von Fertigkeiten erreicht werden kann. Werwölfen fehlt der Rüstungsbonus des Werbären, daher ist eine gute Rüstung wichtig. Alternativ können Sie auch einen Schild benutzen.

Die Assassine

Wie kämpft die Assassine?

Die Beherrschung des Fertigkeitsbaumes Kampfkünste macht die Assassine zu einer typischen Nahkämpferin. Dazu braucht die Assassine die Auflade-Fertigkeiten. Ist eine solche aktiv, werden bei jedem Treffer Schaden, Elementarschaden oder absaugende Wirkungen geladen. Auch das Laden von Effekten mehrerer solcher Fertigkeiten nacheinander ist möglich. Wirksam werden die Ladungen bei Anwendung eines normalen Angriffs oder eines so genannten Finishing-Moves.

Soll ein Schild getragen werden?

Wenn die Assassine mit zwei statt einer Klaue angreift, ist die Angriffsgeschwindigkeit spürbar geringer. Daher sollten Sie einhändig angreifen und einen Schild benutzen. Wegen der hohen Anforderungen der Katare an die Geschicklichkeit können Sie auch später noch eine hohe Chance zum Blocken sicherstellen.

Brauche ich Fallen?

Zu Beginn des Spiels sind Fallen enorm stark, da Ihre Gegner noch keine Resistenzen und nur wenige Lebenspunkte besitzen. Später nimmt ihre Nützlichkeit ab. Sie können sich auf diesen Fertigkeitsbaum konzentrieren, wenn Sie auf Schattenkämpfer beziehungsweise -meister und Söldner vertrauen. Dann müssen Sie aber regelmäßig Ihre Energie aufwerten, um keine Manaprobleme zu bekommen. Es ist einfacher, sich auf die Kampfkünste zu konzentrieren und Fallen nur sporadisch zu verwenden. Die Schatten-Disziplinen sind zentraler Bestandteil der Ausbildung. Jede Nahkämpferin muss schon früh Punkte in die Klauen-Beherrschung investieren. Der Tempoblitz sollte immer aktiviert sein, abgesehen vielleicht von solchen Situationen, in denen eine bessere Widerstandskraft durch Verblassen überlebenswichtig ist.

Was ist beim Schatten-Krieger zu beachten?

Der Schatten-Krieger benutzt die beiden Fertigkeiten, die Sie auf der linken und rechten Maustaste aktiviert haben, sowie einen normalen Angriff. Eine gute Taktik besteht darin, stets eine Auflage-Fertigkeit aktiv zu halten. Auch ohne Finishing-Move wird der Schattenkrieger diese nach ein bis drei Ladungen durch einen normalen Angriff zum Abschluss bringen.

Was kann der Schatten-Meister?

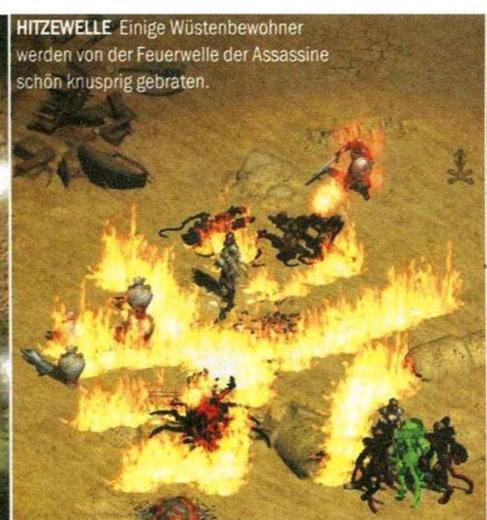
Der Schatten-Meister nutzt alle Fertigkeiten der Assassine selbstständig, egal, ob Sie sie erlernt haben oder nicht.

Was ist sonst noch wichtig?

Der Schatten-Mantel besitzt eine enorme Bedeutung im Kampf gegen Monsterhorden: Sobald Sie diese Fertigkeit anwenden, verharren alle Feinde aus vollem Lauf, sofern sie nicht schon unmittelbar neben einem Gegner stehen. So können Sie sich beinahe jedes Monster einzeln vornehmen. Bosse und Champions sind immun gegen diesen „Fluch", das können Sie aber zu Ihrem Vorteil nutzen: Solange die Untergebenen untätig sind, können Sie sich ungestört um den Boss kümmern. Eine weitere mächtige Fertigkeit aus diesem Baum ist der Gedankenschlag, der Gegner konvertieren kann.



KEINE SCHWÄCHE ZEIGEN! Eine für den Nahkampf ausgebildete Assassine darf sich auch vor Duriel nicht fürchten.



HITZEWELLE Einige Wüstenbewohner werden von der Feuerwelle der Assassine schön knusprig gebraten.



SCHWARZ WIE DIE NACHT Der Mantel des Schattens blendet die Feinde. So sind sie für Assassine und Verbündete ein leichtes Opfer.

Besondere **Gegenstände in LoD**

Viele der aus Diablo 2 bekannten Einzigartigen und Set-Gegenstände besitzen neue Attribute, wenn Sie in LoD gefunden werden. Gleichzeitig wurde die Anzahl dieser begehrten Gegenstände mehr als verdoppelt. Hier erfahren Sie alle Einzelheiten.

Erhöhter Schaden und verbesserte Verteidigung sind begehrt.

Oftmals werden Schaden oder Verteidigung eines Gegenstandes durch magische Eigenschaften erhöht. Normalerweise ist dies schon in den angegebenen Attributen eingerechnet. Verminderte Anforderungen sind ebenfalls schon bei den Voraussetzungen für den Gegenstand berücksichtigt. Neu in **LoD** sind Erhöhungen, die pro Charakter-Level wirken. Diese müssen Sie stets noch zu der Verteidigung bzw. zu dem Schaden dazurechnen.

Die Eigenschaften von Schilden können variieren.

Der Erfolg beim Blocken bezieht sich auf den Paladin, sofern nicht anders angegeben. Bei Amazone, Assassine und Barbar ist der Wert um fünf Prozent geringer, bei Druide, Totenbeschwörer und Zauberin um zehn Prozent. Der Schlag-Schaden ist nur für Paladine sichtbar.

Die alten Sets besitzen geheime Attribute.

Für alle aus **Diablo 2** bekannten Sets gilt: Wenn Sie zwei oder mehr Gegenstände eines Sets tragen, werden versteckte Eigenschaften wirksam.

Die Teil-Boni gelten für alte und neue Sets.

Schon ab zwei Gegenständen eines Sets gibt es außerdem einen Teil-Bonus. Teil-Boni für weitere Gegenstände und der Komplett-Bonus schließen alle vorhergehenden Boni mit ein.

Einige der neuen Sets sind charakterspezifisch.

Manche Sets beinhalten einen Gegenstand, der nur von einer Charakterklasse getragen werden kann. Nur diese Klasse ist daher in der Lage, das Set zu komplettieren. Trotzdem können die übrigen Teile des Sets auch von Charakteren anderer Klassen getragen werden.

Einige Attribute treten nur auf Sets und Einzigartigen Gegenständen auf.

Ein Todesschlag richtet doppelten Schaden an. Ein vernichtender Schlag reduziert die verbleibenden Lebenspunkte des Monsters um die Hälfte. Wenn Sie einem Monster offene Wunden zufügen, so verliert es eine Zeit lang weitere Lebenspunkte.

Die alten Einzigartigen Gegenstände

Einzigartige Helme (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Higgis Haube	Kappe	Verteidigung: 17 bis 20 Haltbarkeit: 12 Benötigter Level: 3	+30% erhöhter Schaden +30 zu Angriffswert +14 Verteidigung +15 zu Leben +15 zu Mana
	Tarnhelm	Eisenhut	Verteidigung: 8 bis 11 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 15 Benötigter Level: 15	+1 zu allen Fertigkeiten 25% bis 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten 75% Extragold von Monstern
	Glorienkappe	Helm	Verteidigung: 25 bis 28 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 26 Benötigter Level: 14	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 7 Treffer blendet Ziel Blitz-Widerstand +15% +10 Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss
	Dämmertief	Vollhelm	Verteidigung: 39 bis 59 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 41 Benötigter Level: 17	-2 zu Lichtradius Schaden reduziert um 7 Alle Widerstandsarten +15% +8 zu maximalem Schaden +30% bis +50% verbesserte Verteidigung +10 bis +20 Verteidigung
	Heulhauer	Großhelm	Verteidigung: 54 bis 64 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 63 Benötigter Level: 25	35% erlittener Schaden geht auf Mana +80% verbesserte Verteidigung Magie-Schaden reduziert um 2 Angreifer erleidet Schaden von 3 Wegstoßung Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25%
	Das Gesicht des Horrors	Maske	Verteidigung: 34 bis 52 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 23 Benötigter Level: 20	+50% Schaden an Untoten Treffer veranlasst Monster zur Flucht 50% Alle Widerstandsarten +10% +20 zu Stärke +25 Verteidigung
	Untote Krone	Krone	Verteidigung: 72 bis 112 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 55 Benötigter Level: 29	Halbierte Dauer der Erstarrung 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Gift-Widerstand +50% +30% bis +60% verbesserte Verteidigung +40 Verteidigung +50% Schaden an Untoten +50 bis +100 zu Angriffswert gegen Untote +3 zu Skelett-Beherrschung (nur Totenbeschwörer)
	Wurmschädel	Knochenhelm	Verteidigung: 33 bis 36 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 25 Benötigter Level: 21	+1 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers Erhöht um 80 Gift-Schaden über 8 Sekunden 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Gift-Widerstand +25% +10 zu Mana

Einzigartige Rüstungen (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Grauform	Leichte Rüstung	Verteidigung: 28 bis 31 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 12 Benötigter Level: 7	5% abgesaugtes Leben pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 3 Feuer-Widerstand +20% Kälte-Widerstand +20% +10 zu Geschicklichkeit +20 Verteidigung
	Blinkers Form	Lederrüstung	Verteidigung: 39 bis 42 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 15 Benötigter Level: 12	10% schneller Rennen/Gehen Erhöht um 3-6 Feuerschaden +50 Verteidigung gegen Geschoss +25 Verteidigung 40% schnellere Erholung nach Treffer
	Der Zenturio	Gehärtetes Leder	Verteidigung: 51 bis 54 Haltbarkeit: 28 Benötigte Stärke: 20 Benötigter Level: 14	Leben wieder auffüllen +5 Schaden reduziert um 2 +30 Verteidigung +50 zu Angriffswert +15 zu Mana +15 zu Leben +15 zu max. Ausdauer 25% langsamere Ausdauer-Absaugung
	Zuckzappel	Beschlagenes Leder	Verteidigung: 57 bis 60 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 27 Benötigter Level: 16	25% erhöhte Chancen beim Blocken +25 Verteidigung +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 20% schnellere Erholung nach Treffer
	Dunkelglüh	Ringpanzer	Verteidigung: 76 bis 96 Haltbarkeit: 26 Benötigte Stärke: 36 Benötigter Level: 14	+70% bis +100% verbesserte Verteidigung +5% zu max. Feuer-Widerstand +5% zu max. Blitz-Widerstand +5% zu max. Gift-Widerstand +5% zu max. Kälte-Widerstand Alle Widerstandsarten +10% +50 Verteidigung gegen Nahkampf +20 zu Angriffswert +3 zu Lichtradius

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Falkenhemd	Schuppenpanzer	Verteidigung: 102 bis 120 Haltbarkeit: 36 Benötigte Stärke: 44 Benötigter Level: 15	Einfrieren nicht möglich +15% zu max. Kälte-Widerstand Kälte-Widerstand +15% 10% schneller Rennen/Gehen +80% bis +100% verbesserte Verteidigung
	Giftschutz	Brustpanzer	Verteidigung: 104 bis 136 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 30 Benötigter Level: 20	+2 zu Lichtradius +60% bis +100% verbesserte Verteidigung +15% zu max. Gift-Widerstand Gift-Widerstand +90% Giftstärke reduziert um 50%
	Funkenhemd	Kettenpanzer	Verteidigung: 126 bis 138 Haltbarkeit: 45 Benötigte Stärke: 48 Benötigter Level: 17	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 10 bis 14 Erhöht um 1-20 Blitz-Schaden +75% bis +85% verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand +30%
	Eisblinker	Bänderrüstung	Verteidigung: 154 bis 172 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 51 Benötigter Level: 22	Lässt das Ziel erstarren +4 zu Lichtradius Magie-Schaden reduziert um 1 Kälte-Widerstand +30% +70% bis +80% verbesserte Verteidigung
	Himmlisches Gewand	Leichte Plattenrüstung	Verteidigung: 182 bis 216 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 41 Benötigter Level: 29	+100% verbesserte Verteidigung Mana regenerieren +25% Alle Widerstandsarten +10% +15 zu Energie +50% Schaden an Untoten +100 zu Angriffswert gegen Untote
	Knochenfleisch	Plattenharnisch	Verteidigung: 216 bis 255 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 65 Benötigter Level: 26	5% abgesaugtes Leben pro Treffer +100% bis +120% verbesserte Verteidigung +35 zu Angriffswert 25% Chance auf offene Wunden
	Felsenfell	Feldharnisch	Verteidigung: 202 bis 241 Haltbarkeit: 48 Benötigte Stärke: 50 Benötigter Level: 28	Anforderungen -10% Schaden reduziert um 5 Schaden reduziert um 10% +100% bis +130% verbesserte Verteidigung +5 zu Stärke
	Klapperkäfig	Prunkharnisch	Verteidigung: 328 bis 335 Haltbarkeit: 55 Benötigte Stärke: 70 Benötigter Level: 29	25% Chance auf vernichtenden Schlag Treffer veranlasst Monster zur Flucht 40% +200 Verteidigung +45 zu Angriffswert
	Goldhaut	Voller Harnisch	Verteidigung: 375 bis 402 Haltbarkeit: 70 Benötigte Stärke: 80 Benötigter Level: 28	+2 zu Lichtradius Alle Widerstandsarten +35% +120% bis +150% verbesserte Verteidigung Angreifer erleidet Schaden von 10 100% Extragold von Monstern
	Seide des Siegers	Alte Rüstung	Verteidigung: 436 bis 512 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 100 Benötigter Level: 28	+2 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 5% abgesaugtes Mana pro Treffer +100% bis +120% verbesserte Verteidigung

Einzigartige Schilde (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Pelta Lunata	Beschützer	Verteidigung: 34 bis 36 Haltbarkeit: 20 bis 24 Chance zu blocken: 50% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 1-3 Benötigte Stärke: 12 Benötigter Level: 2	+30 Verteidigung +10 zu Energie +10 zu Vitalität +2 zu Stärke 20% erhöhte Chance zum Blocken 40% schnellere Abblockrate
	Schattenscheibe	Kleiner Schild	Verteidigung: 42 bis 46 Haltbarkeit: 26 bis 31 Chance zu blocken: 65% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 2-3 Benötigte Stärke: 22 Benötigter Level: 9	Treffer blendet Ziel -2 zu Lichtradius 30% erhöhte Chance zum Blocken +20 zu Leben +10 zu Geschicklichkeit +40% bis +50% verbesserte Verteidigung +30 Verteidigung
	Sturmgilde	Großer Schild	Verteidigung: 48 bis 54 Haltbarkeit: 34 bis 39 Chance zu blocken: 72% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 2-4 Benötigte Stärke: 34 Benötigter Level: 13	Magie-Schaden reduziert um 1 Blitz-Wiederstand 25% Erhöht um 1-6 Blitz-Schaden +30 Verteidigung +50% bis +60% verbesserte Verteidigung 30% erhöhte Chance zum Blocken Angreifer erleidet 3 Blitz-Schaden
	Stahlklang	Eckiger Schild	Verteidigung: 45 bis 56 Haltbarkeit: 45 bis 50 Chance zu blocken: 63% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 2-5 Benötigte Stärke: 47 Benötigter Level: 17	25% erhöhte Chance zum Blocken 20% schnellere Abblockrate +3 zu Lichtradius Schaden reduziert um 3 Alle Widerstandsarten +15% +20 Verteidigung +60% bis +100% verbesserte Verteidigung +1 zu Fertigkeiten des Paladin
	Schwerthalter	Dornenschild	Verteidigung: 30 bis 51 Haltbarkeit: 40 Chance zu blocken: 60% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 5-9 Benötigte Stärke: 30 Benötigter Level: 15	50% Chance auf offene Wunden Angreifer erleidet Schaden von 10 20% erhöhte Chance zum Blocken +10 Verteidigung +30% bis +60% verbesserte Verteidigung
	Bverrit-Turm	Hoher Schild	Verteidigung: 69 bis 82 Haltbarkeit: 140 bis 160 Chance zu blocken: 64% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 1-5 Benötigte Stärke: 75 Benötigter Level: 19	Magie-Schaden reduziert um 5 +5 zu Stärke Feuer-Widerstand +75% +30 Verteidigung +80% bis +120% verbesserte Verteidigung 10% erhöhte Chance zum Blocken
	Wand der Augenlosen	Knochenschild	Verteidigung: 23 bis 52 Haltbarkeit: 40 Chance zu blocken: 50% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 3-6 Benötigte Stärke: 25 Benötigter Level: 20	+5 zu Mana nach jedem Volltreffer 20% schnellere Zauberrate Gift-Wiederstand 20% 3% abgesaugtes Mana pro Treffer +10 Verteidigung +30% bis +40% verbesserte Verteidigung
	Der Schutz	Prunkschild	Verteidigung: 112 Haltbarkeit: 40 Chance zu blocken: 56% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 2-6 Benötigte Stärke: 60 Benötigter Level: 26	10% erhöhte Chance zum Blocken +10 zu Stärke Magie-Schaden reduziert um 2 +40 Verteidigung +100% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +30% bis +50%

Einzigartige Handschuhe (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Die Hand von Broc	Lederhandschuhe	Verteidigung: 13 bis 14 Haltbarkeit: 12 Benötigter Level: 5	3% abgesaugtes Leben pro Treffer 3% abgesaugtes Mana pro Treffer Gift-Widerstand +10% +20 zu Mana +10 Verteidigung +10% bis +20% verbesserte Verteidigung
	Blutfaust	Schwere Handschuhe	Verteidigung: 15 bis 17 Haltbarkeit: 14 Benötigter Level: 9	30% schnellere Erholung nach Treffer +40 zu Leben Erhöht min. Schaden um 5 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 Verteidigung +10% bis +20% verbesserte Verteidigung
	Wächtertreu	Kettenhandschuhe	Verteidigung: 24 bis 26 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 25 Benötigter Level: 15	+15 Verteidigung +20% bis +30% verbesserte Verteidigung +25 zu Angriffswert 25% bis 40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten 200% Extragold von Monstern +2 zu Lichtradius
	Magierfaust	Leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung: 20 bis 24 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45 Benötigter Level: 23	+1 zu Feuer-Fertigkeiten 20% schnellere Zauberrate Mana regenerieren +25% Erhöht um 1-6 Feuer-Schaden +10 Verteidigung +20% bis +30% verbesserte Verteidigung
	Frostbrand	Panzerhandschuhe	Verteidigung: 43 bis 48 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 60 Benötigter Level: 29	+5% erhöhter Schaden Erhöht maximales Mana +40% Erhöht um 1-6 Kälte-Schaden +30 Verteidigung +10% bis +20% verbesserte Verteidigung

Einzigartige Gürtel (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Lenymo	Schärpe	Verteidigung: 2 Haltbarkeit: 12 8 Fächer-Gürtel Benötigter Level: 7	+1 zu Lichtradius Mana regenerieren +30% Alle Widerstandsarten +5% +15 zu Mana
	Schlangenband	Leichter Gürtel	Verteidigung: 13 bis 15 Haltbarkeit: 14 8 Fächer-Gürtel Benötigter Level: 12	Gift-Widerstand +25% Giftstärke reduziert um 50% Erhöht um 12 Gift-Schaden über 3 Sekunden Leben wieder auffüllen +5 +10 Verteidigung +20% bis +30% verbesserte Verteidigung
	Nachtrauch	Gürtel	Verteidigung: 21 bis 23 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 25 12 Fächer-Gürtel Benötigter Level: 20	50% erlittener Schaden geht auf Mana Schaden reduziert um 2 Alle Widerstandsarten +10% +20 zu Mana +15 Verteidigung +30% bis +50% verbesserte Verteidigung
	Goldträger	Schwerer Gürtel	Verteidigung: 33 bis 35 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45 12 Fächer-Gürtel Benötigter Level: 27	+25 Verteidigung +40% bis +60% verbesserte Verteidigung 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten 50% bis 80% Extragold von Monstern +2 zu Lichtradius
	Klingengurt	Plattengürtel	Verteidigung: 46 bis 54 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 60 16 Fächer-Gürtel Benötigter Level: 29	Schaden reduziert um 3 30% schnellere Erholung nach Treffer +10 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke Angreifer erleidet Schaden von 8 +30 Verteidigung +80% bis +100% verbesserte Verteidigung

Einzigartige Stiefel (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Heißsporn	Stiefel	Verteidigung: 9 bis 10 Haltbarkeit: 12 Benötigter Level: 5	Feuer-Widerstand +45% +15% zu max. Feuer-Widerstand Erhöht um 3-6 Feuer-Schaden +15 zu Leben +6 Verteidigung +10% bis +20% verbesserte Verteidigung
	Schmutzfuß	Schwere Stiefel	Verteidigung: 19 bis 21 Haltbarkeit: 14 Benötigte Stärke: 18 Benötigter Level: 9	20% schneller rennen/gehen 2% abgesaugtes Mana pro Treffer Angreifer erleidet Schaden von 2 +12 Verteidigung +20% bis +30% verbesserte Verteidigung +2 zu Sprung (nur Barbar)
	Spuren von Cthon	Kettenstiefel	Verteidigung: 22 bis 24 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 30 Benötigter Level: 15	+12 Verteidigung +30% bis +40% verbesserte Verteidigung +50 Verteidigung gegen Geschoss +10 zu Leben 30% schneller Rennen/Gehen 50% Ausdauer-Absaugung
	Goblin-Zeh	Leichte Plattenstiefel	Verteidigung: 28 bis 32 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 50 Benötigter Level: 22	25% Chance auf vernichtenden Schlag -1 zu Lichtradius Schaden reduziert um 1 Magie-Schaden reduziert um 1 +15 Verteidigung +50% bis +60% verbesserte Verteidigung
	Tränenkeule	Beinschienen	Verteidigung: 55 bis 63 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 70 Benötigter Level: 29	20% schneller Rennen/Gehen Alle Widerstandsarten +10% +35 Verteidigung +60% bis +80% verbesserte Verteidigung +5 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit +2 zu Gedeihen (nur Paladin)

Einzigartige Schwerter (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Rixots Auge	Kurzschwert	Einhand-Schaden: 11-16 Haltbarkeit: 24 Benötigter Level: 2	+100% erhöhter Schaden 20% Bonus zu Angriffswert +2 zu Lichtradius +25 zu Verteidigung +5 zu minimalem Schaden 25% Chance auf vernichtenden Schlag
	Blutmond	Krummsäbel	Einhand-Schaden: 4-11 bis 5-12 Haltbarkeit: 32 Benötigte Geschicklichkeit: 21 Benötigter Level: 7	+60% bis +80% erhöhter Schaden 33% Chance auf offenen Wunden Alle Widerstandsarten +15% 15% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 15% abgesaugtes Leben pro Treffer +15 zu Leben +4 zu Lichtradius
	Spieß von Krintiz	Säbel	Einhand-Schaden: 9 bis 20 Haltbarkeit: 22 Benötigte Geschicklichkeit: 25 Benötigte Stärke: 25 Benötigter Level: 10	+50% erhöhter Schaden Erhöht Schaden um 3-7 +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Verteidigung des Ziels ignorieren
	Sichelglanz	Krummschwert	Einhand-Schaden: 16-28 bis 20-36 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 33 Benötigter Level: 13	+60% bis +100% erhöhter Schaden Erhöht um 3-5 Kälte-Schaden +30 zu Mana 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +3 zu Lichtradius +20 Verteidigung
	Blauzorn	Kristallschwert	Einhand-Schaden: 12-32 Haltbarkeit: 35 Benötigte Stärke: 43 Benötigter Level: 13	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 3-6 Kälte-Schaden Erhöht um 5-10 Magie-Schaden 50% Todesschlag 10% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Griswolds Schneide	Breitschwert	Einhand-Schaden: 14-27 bis 17-33 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 48 Benötigter Level: 17	+80% bis +120% erhöhter Schaden Erhöht um 10-15 bis 12-25 Feuer-Schaden 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung +12 Stärke +100 zu Angriffswert
	Höllenpest	Langschwert	Einhand-Schaden: 6-34 bis 7-36 Haltbarkeit: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 39 Benötigte Stärke: 55 Benötigter Level: 22	+70% bis +80% erhöhter Schaden Erhöht um 25-75 Feuer-Schaden Erhöht um 28-56 Gift-Schaden über 6 Sekunden 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer +2 zu Feuer-Fertigkeiten
	Culwens Spitze	Kriegsschwert	Einhand-Schaden: 15-35 bis 16-37 Haltbarkeit: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 45 Benötigte Stärke: 71 Benötigter Level: 29	+70% bis +80% erhöhter Schaden 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 20% schnellere Erholung nach Treffer Giftstärke reduziert um 50% +60 zu Angriffswert +1 zu allen Fertigkeiten
	Schattenzahn	Zweihänderschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 6-20 Zweihand-Schaden: 18-36 Haltbarkeit: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 27 Benötigte Stärke: 35 Benötigter Level: 12	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 10-30 Kälte-Schaden 9% abgesaugtes Leben pro Treffer 9% abgesaugtes Mana pro Treffer Kälte-Widerstand +20% -2 zu Lichtradius
	Seelenschinder	Schottenschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 10-22 bis 12-26 Zweihand-Schaden: 23-52 bis 28-62 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 47 Benötigter Level: 19	+70% bis +100% erhöhter Schaden 4% bis 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 4% bis 10% abgesaugtes Mana pro Treffer Alle Widerstandsarten +5% 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Kinemils Ahle	Riesenschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 7-30 bis 8-34 Zweihand-Schaden: 18-52 bis 20-58 Haltbarkeit: 50 Benötigte Geschicklichkeit: 34 Benötigte Stärke: 56 Benötigter Level: 23	+80% bis +100% erhöhter Schaden Erhöht um 6-20 bis 6-40 Feuer-Schaden +20 zu Mana +100 bis +150 zu Angriffswert +6 zu Heiliges Feuer (nur Paladin)
	Schwarzzunge	Bastardschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 12-30 bis 12-32 Zweihand-Schaden: 31-43 bis 33-46 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 62 Benötigter Level: 26	+50% bis +60% erhöhter Schaden Monster-Heilung verhindern Erhöht um 113 Gift-Schaden über 6 Sekunden Gift-Widerstand +50% +50 zu Angriffswert
	Sägezahn	Flamberg	Einhand-Schaden (nur Barbar): 18-43 bis 20-47 Zweihand-Schaden: 25-63 bis 28-69 Haltbarkeit: 50 Benötigte Geschicklichkeit: 49 Benötigte Stärke: 70 Benötigter Level: 26	+80% bis +100% erhöhter Schaden +15 zu max. Schaden 80% Chance auf offenen Wunden 6% abgesaugtes Mana pro Treffer
	Der Patriarch	Großschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 26-42 bis 28-46 Zweihand-Schaden: 52-86 bis 57-94 Haltbarkeit: 50 Benötigte Geschicklichkeit: 60 Benötigte Stärke: 100 Benötigter Level: 29	+100% bis +120% erhöhter Schaden Schaden reduziert um 3 Magie-Schaden reduziert um 3 100% Extragold von Monstern Treffer blendet Ziel

Einzigartige Dolche (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Möwe	Dolch	Einhand-Schaden: 2-19 Haltbarkeit: 16 Benötigter Level: 4	Erhöht um 1-15 Schaden -5 zu Mana 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Der Gräber	Dolchmesser	Einhand-Schaden: 6-15 Haltbarkeit: 20 Benötigte Geschicklichkeit: 25 Benötigter Level: 11	+50% erhöhter Schaden Feuer-Widerstand +25% Kälte-Widerstand +25% +10 zu Geschicklichkeit 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Verteidigung des Ziels ignorieren
	Das Jade-Tan-Do	Kris	Einhand-Schaden: 2-11 Haltbarkeit: 24 Benötigte Geschicklichkeit: 45 Benötigter Level: 19	+100 bis +150 zu Angriffswert Einfrieren nicht möglich Erhöht um 180 Gift-Schaden über 4 Sekunden Gift-Widerstand +95% +20% zu max. Gift-Widerstand
	Geisterscherbe	Klinge	Einhand-Schaden: 4-15 Haltbarkeit: 24 Benötigte Geschicklichkeit: 51 Benötigte Stärke: 35 Benötigter Level: 25	50% schnellere Zauberrate Alle Widerstandsarten +10% +55 zu Angriffswert +50 zu Mana

Einzigartige Äxte (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Der Knirscher	Handaxt	Einhand-Schaden: 6-11 Haltbarkeit: 28 Benötigter Level: 5	+60% bis +70% erhöhter Schaden 20% Chance auf vernichtenden Schlag 50% Chance auf offene Wunden +30 zu Angriffswert
	Todesspaten	Axt	Einhand-Schaden: 16-19 bis 16-20 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 32 Benötigter Level: 9	+60% bis +70% erhöhter Schaden Erhöht min. Schaden um 8 +15% Bonus zu Angriffswert +4 zu Mana nach jedem Volltreffer Treffer blendet Ziel
	Klingenknochen	Doppelaxt	Einhand-Schaden: 7-18 bis 9-21 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 43 Benötigter Level: 15	+30% bis +50% erhöhter Schaden Erhöht um 8-12 Feuer-Schaden +100% Schaden an Untoten +40 zu Angriffswert gegen Untote 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +20 Verteidigung

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Schädelspalter	Militärpicke	Einhand-Schaden: 12-19 bis 16-24 Haltbarkeit: 26 Benötigte Geschicklichkeit: 33 Benötigte Stärke: 49 Benötigter Level: 21	+60% bis +100% erhöhter Schaden Erhöht um 1-12 bis 1-15 Blitz-Schaden Treffer blendet Ziel +50 bis +100 zu Angriffswert 15% Chance auf offenen Wunden Mana regenerieren +20%
	Teufelsnarbe	Kriegsaxt	Einhand-Schaden: 19-33 bis 27-47 Haltbarkeit: 26 Benötigte Stärke: 67 Benötigter Level: 27	+75% bis +150% erhöhter Schaden Erhöht um 38 Gift-Schaden über 3 Sekunden Gift-Widerstand +50% +50 zu Angriffswert 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Axt von Fechmar	Große Axt	Zweihand-Schaden: 11-23 bis 13-26 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 35 Benötigter Level: 8	+70% bis +90% erhöhter Schaden Lässt das Ziel erstarren Kälte-Widerstand +50% +2 zu Lichtradius
	Müllschaufel	Breitaxt	Zweihand-Schaden: 15-35 bis 16-37 Haltbarkeit: 35 Benötigte Stärke: 48 Benötigter Level: 14	+40% bis +50% erhöhter Schaden +9 zu minimalem Schaden 60% Chance auf offene Wunden +25 zu Stärke 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Der Häuptling	Kampfaxt	Zweihand-Schaden: 26 bis 66 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 54 Benötigter Level: 19	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 1-40 Blitz-Schaden +6 zu Mana nach jedem Volltreffer Alle Widerstandsarten +10% bis +20% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Hirnhacke	Schwere Axt	Zweihand-Schaden: 29-46 bis 32-55 Haltbarkeit: 50 Benötigte Geschicklichkeit: 39 Benötigte Stärke: 63 Benötigter Level: 25	+50% bis +80% erhöhter Schaden Erhöht min. Schaden um 14 Erhöht um 15-35 Feuer-Schaden 10% bis 13% abgesaugtes Mana pro Treffer +25 zu Mana +4 zu Lichtradius
	Riese	Riesenaxt	Zweihand-Schaden: 47-96 bis 56-124 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 84 Benötigter Level: 29	+80% bis +120% erhöhter Schaden Erhöht Schaden um 8-15 bis 8-25 33% Chance auf vernichtenden Schlag +20 bis +30 zu Stärke Erhöht Anforderungen um 20%

Einzigartige Speere (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Der Drachen-Chang	Speer	Zweihand-Schaden: 14-16 Haltbarkeit: 30 Benötigter Level: 8	Erhöht min. Schaden um 10 Erhöht um 3-6 Feuer-Schaden +200% Schaden an Untoten +35 zu Angriffswert +2 zu Lichtradius
	Blitzklinge	Dreizack	Zweihand-Schaden: 13-20 bis 15-24 Haltbarkeit: 35 Benötigte Stärke: 38 Benötigter Level: 12	+30% bis +50% erhöhter Schaden Verlangsamt Ziel um 25% Vermindert Ziel-Verteidigung um 50% +8 zu Geschicklichkeit +15 zu Stärke 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Blutdieb	Forke	Zweihand-Schaden: 12-27 bis 13-30 Haltbarkeit: 28 Benötigte Geschicklichkeit: 50 Benötigte Stärke: 40 Benötigter Level: 17	+50% bis +70% erhöhter Schaden 35% Chance auf offene Wunden +10 zu Stärke +26 zu Leben 8% bis 12 % abgesaugtes Leben pro Treffer
	Lanze von Yagai	Spetum	Zweihand-Schaden: 15-23 Haltbarkeit: 28 Benötigte Stärke: 54 Benötigter Level: 22	Erhöht um 1-60 Blitz-Schaden Alle Widerstandsarten +15% Angreifer erleidet Schaden von 8 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Der Tanner-Blutstab	Pike	Zweihand-Schaden: 27-115 bis 30-128 Haltbarkeit: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 45 Benötigte Stärke: 60 Benötigter Level: 27	+80% bis +100% erhöhter Schaden Erhöht um 23-54 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +15% +15% zu max. Feuer-Widerstand +60 zu Angriffswert +30 zu Leben +3 zu Lichtradius

Einzigartige Stangen (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Dummeiches Haudrauf	Bardike	Zweihand-Schaden: 4-56 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 40 Benötigter Level: 8	+100% erhöhter Schaden 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit -8 Verteidigung +15 zu Geschicklichkeit
	Stahlsucher	Landsknechtsspieß	Zweihand-Schaden: 11-35 bis 12-39 Haltbarkeit: 80 bis 100 Benötigte Stärke: 50 Benötigter Level: 14	+60% bis +80% erhöhter Schaden 30% Todesschlag Alle Widerstandsarten +5% +30 zu Angriffswert Treffer veranlasst Monster zur Flucht 75%

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Seelenernte	Sense	Zweihand-Schaden: 13-31 bis 17-39 Haltbarkeit: 65 Benötigte Geschicklichkeit: 41 Benötigte Stärke: 41 Benötigter Level: 19	+50% bis +90% erhöhter Schaden 30% Chance auf offene Wunden 10% abgesaugtes Mana pro Treffer Alle Widerstandsarten +20% +45 zu Angriffswert +5 zu Energie
	Der Kampfast	Schwengel	Zweihand-Schaden: 28-60 bis 32-68 Haltbarkeit: 62 Benötigte Stärke: 62 Benötigter Level: 25	+50% bis +70% erhöhter Schaden 7% abgesaugtes Leben pro Treffer +50 bis +100 zu Angriffswert +10 zu Geschicklichkeit 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Elendsstab	Hellebarde	Zweihand-Schaden: 15-55 bis 18-64 Haltbarkeit: 55 Benötigte Geschicklichkeit: 47 Benötigte Stärke: 75 Benötigter Level: 28	+20% bis +40% erhöhter Schaden Verlangsamt Ziel um 50% 50% Chance auf offenen Wunden -50 zu Monster-Verteidigung pro Treffer Lässt das Ziel erstarren Verhindert Monster-Heilung Treffer blendet Ziel -3 zu Lichtradius
	Gevatter Tod	Kriegssense	Zweihand-Schaden: 34 bis 44 Haltbarkeit: 55 Benötigte Geschicklichkeit: 80 Benötigte Stärke: 80 Benötigter Level: 29	+20% erhöhter Schaden +15 zu minimalem Schaden 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 100% Todesschlag Verhindert Monster-Heilung

Einzigartige Knüppel (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Falleiche	Keule	Einhand-Schaden: 3-11 bis 3-12 Haltbarkeit: 24 Benötigter Level: 3 150% Schaden an Untoten	+70% bis +80% erhöhter Schaden Erhöht um 6-8 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +20% Blitz-Widerstand +60% Wegstoßung
	Festnagel	Dornenkeule	Einhand-Schaden: 12-18 Haltbarkeit: 36 Benötigter Level: 5 150% Schaden an Untoten	+100% erhöhter Schaden Magie-Schaden reduziert 2 +7 zu Vitalität Angreifer erleidet Schaden von 3 bis 10
	Malmknüppel	Knüppel	Einhand-Schaden: 6-16 bis 6-17 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 27 Benötigter Level: 9 150% Schaden an Untoten	+50% bis +60% erhöhter Schaden 33% Chance auf vernichtenden Schlag Feuer-Widerstand +50% Wegstoßung +15 zu Stärke +2 zu Lichtradius
	Blutrausch	Morgenstern	Einhand-Schaden: 17-37 Haltbarkeit: 72 Benötigte Stärke: 36 Benötigter Level: 15 150% Schaden an Untoten	+120% erhöhter Schaden 25% Chance auf offenen Wunden 50% Bonus zu Angriffswert 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% abgesaugtes Leben pro Treffer +2 zu Lichtradius +3 zu Opfer (nur Paladin)
	Das Tan-Do-Li-Ga des Generals	Flegel	Einhand-Schaden: 4-57 bis 4-60 Haltbarkeit: 30 Benötigte Geschicklichkeit: 35 Benötigte Stärke: 41 Benötigter Level: 21 150% Schaden an Untoten	+50% bis +60% erhöhter Schaden Erhöht um 1-20 Schaden Verlangsamt Ziel um 50% 5% abgesaugtes Mana pro Treffer +25 Verteidigung 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Eisenstein	Kriegshammer	Einhand-Schaden: 40-60 bis 50-75 Haltbarkeit: 55 Benötigte Stärke: 53 Benötigter Level: 27 150% Schaden an Untoten	+100% bis +150% erhöhter Schaden Erhöht um 1-10 Blitz-Schaden +100 bis +150 zu Angriffswert +10 zu Stärke
	Knochenbrecher	Holzhammer	Zweihand-Schaden: 93-132 bis 124-176 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 69 Benötigter Level: 24 200% Schaden an Untoten	+200% bis +300% erhöhter Schaden 40% Chance auf vernichtenden Schlag Feuer-Widerstand +30% Kälte-Widerstand +30%
	Stahlschläger	Großer Holzhammer	Zweihand-Schaden: 97-147 bis 136-206 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 50 Benötigter Level: 29 150% Schaden an Untoten	+150% bis +250% erhöhter Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Ausdauer-Heilung +25% -50% Anforderungen

Einzigartige Zepter (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Totenglöckner	Zepter	Einhand-Schaden: 11-20 bis 12-21 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 25 Benötigter Level: 5 150% Schaden an Untoten	+70% bis +80% erhöhter Schaden 25% Chance auf vernichtenden Schlag Feuer-Widerstand +20% Gift-Widerstand +20% +35 zu Angriffswert +15 zu Mana
	Rostgriff	Großes Zepter	Einhand-Schaden: 16-35 bis 17-37 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 37 Benötigter Level: 17 200% bis 210% Schaden an Untoten	+50% bis +60% erhöhter Schaden Erhöht um 3-7 Schaden 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 1 +1 zu Fertigkeiten des Paladin +3 zu Dornen (nur Paladin) +1 bis +3 zu Rache (nur Paladin)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Sturmauge	Kriegszepter	Einhand-Schaden: 19-32 bis 24-39 Haltbarkeit: 70 Benötigte Stärke: 55 Benötigter Level: 30 150% Schaden an Untoten	+80% bis +120% erhöhter Schaden Erhöht um 1-6 Blitz-Schaden Erhöht um 3-5 Kälte-Schaden Leben wieder auffüllen +10 +1 zu Himmelsfaust (nur Paladin) +3 zu Heiliger Schock (nur Paladin) +4 bis +5 zu Widerstand gegen Blitz (nur Paladin)

Einzigartige Totenbeschwörer-Stäbe (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Fackel von Iro	Stab	Einhand-Schaden: 2-4 Haltbarkeit: 15 Benötigter Level: 5 150% Schaden an Untoten	Erhöht um 5-9 Feuer-Schaden +1 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers 6% abgesaugtes Leben pro Treffer Mana regenerieren +5% +10 zu Energie +3 zu Lichtradius
	Mahlstrom	Eibenstab	Einhand-Schaden: 2-8 Haltbarkeit: 15 Benötigter Level: 14 150% Schaden an Untoten	Erhöht um 1-9 Blitz-Schaden 30% schnellere Zauberrate Blitz-Widerstand +40% +13 zu Mana +1 bis +3 zu Eiserne Jungfrau (nur Totenbeschwörer) +1 bis +3 zu Verstärkter Schaden (nur Totenbeschwörer) +1 bis +3 zu Terror (nur Totenbeschwörer) +1 bis +3 zu Kadaver-Explosion (nur Totenbeschwörer)
	Grabknochen	Knochenstab	Einhand-Schaden: 3-7 Haltbarkeit: 15 Benötigter Level: 20 150% Schaden an Untoten	Erhöht um 4-8 Kälte-Schaden 5% abgesaugtes Mana pro Treffer +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke +25 bis +50 zu Mana +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
	Umes Trauer	Schlagstab	Einhand-Schaden: 5-11 Haltbarkeit: 15 Benötigter Level: 28 150% Schaden an Untoten	Treffer veranlasst Monster zur Flucht 50% 20% schnellere Zauberrate +40 zu Mana +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers +2 zu Altern (nur Totenbeschwörer) +3 zu Terror (nur Totenbeschwörer)

Einzigartige Zauberinnen-Stäbe (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Giftasche	Kurzstab	Zweihand-Schaden: 3-13 bis 3-14 Haltbarkeit: 20 Benötigter Level: 5 150% Schaden an Untoten	+50% bis +60% erhöhter Schaden Erhöht um 4-6 Feuer-Schaden +30 zu Mana Feuer-Widerstand +50% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +5 zu Feuerblitz (nur Zauberin) +2 zu Wärme (nur Zauberin)
	Natternfürst	Langstab	Zweihand-Schaden: 2-10 bis 2-11 Haltbarkeit: 30 Benötigter Level: 9 150% Schaden an Untoten	+30% bis +40% erhöhter Schaden Erhöht um 12 Gift-Schaden über 3 Sekunden 100% abgesaugtes Mana pro Treffer Gift-Widerstand +50% +10 zu Mana Vermindert Ziel-Verteidigung um 50% -1 zu Lichtradius
	Spitze von Lazarus	Knorrenstab	Zweihand-Schaden: 4-12 Haltbarkeit: 35 Benötigter Level: 18 150% Schaden an Untoten	Erhöht um 1-28 Blitz-Schaden Schaden reduziert um 5 +15 zu Energie Mana regenerieren +43% Blitz-Widerstand +75% +1 zu Fertigkeiten der Zauberin +2 zu Blitzschlag (nur Zauberin) +1 zu Kettenblitz (nur Zauberin) +3 zu Statikfeld (nur Zauberin)
	Der Salamander	Kriegsstab	Zweihand-Schaden: 6-13 Haltbarkeit: 40 Benötigter Level: 21 150% Schaden an Untoten	Erhöht um 15-32 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +30% +2 zu Feuer-Fertigkeiten +3 zu Wärme (nur Zauberin) +2 zu Feuerball (nur Zauberin) +1 zu Feuerwand (nur Zauberin)
	Das Eisen-Jang-Bong	Schlachtenstab	Zweihand-Schaden: 26-58 Haltbarkeit: 50 Benötigter Level: 28 150% Schaden an Untoten	+100% erhöhter Schaden 20% schnellere Zauberrate 50% Bonus zu Angriffswert +30 Verteidigung +2 zu Fertigkeiten der Zauberin +3 zu Frost-Nova (nur Zauberin) +2 zu Feuersbrunst (nur Zauberin) +2 zu Nova (nur Zauberin)

Einzigartige Bögen (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Reißauge	Kurzbogen	Zweihand-Schaden: 4-10 Benötigte Geschicklichkeit: 15 Benötigter Level: 7	+100% erhöhter Schaden 3% abgesaugtes Mana pro Treffer +2 zu Mana nach jedem Volltreffer +28 zu Angriffswert +10 zu Leben +2 zu Lichtradius
	Todesband	Jagdbogen	Zweihand-Schaden: 5-12 bis 5-13 Benötigte Geschicklichkeit: 28 Benötigter Level: 13	+40% bis +50% erhöhter Schaden Erhöht um 1-3 Schaden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +50 zu Angriffswert Feuert magische Pfeile ab
	Rabenklaue	Langbogen	Zweihand-Schaden: 6-17 bis 6-18 Benötigte Geschicklichkeit: 19 Benötigte Stärke: 22 Benötigter Level: 15	+60% bis +70% erhöhter Schaden 50% bis 60% Bonus zu Angriffswert +3 zu Geschicklichkeit +3 zu Stärke Feuert explodierende Pfeile ab
	Jägerbogen	Kompositbogen	Zweihand-Schaden: 7-12 bis 8-14 Benötigte Geschicklichkeit: 35 Benötigte Stärke: 25 Benötigter Level: 20	+40% bis +60% erhöhter Schaden +100% Schaden an Untoten 30% Todesschlag +60 zu Angriffswert Alle Widerstandsarten +10% 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Sturmschlag	Kurzer Kampfbogen	Zweihand-Schaden: 10-20 bis 11-22 Benötigte Geschicklichkeit: 40 Benötigte Stärke: 30 Benötigter Level: 25	+70% bis +90% erhöhter Schaden Erhöht um 1-30 Blitz-Schaden Blitz-Widerstand +25% +28 zu Angriffswert +8 zu Stärke Stech-Angriff
	Runzelrübe	Langer Kampfbogen	Zweihand-Schaden: 6-32 bis 7-34 Benötigte Geschicklichkeit: 50 Benötigte Stärke: 40 Benötigter Level: 26	+70% bis +80% erhöhter Schaden Kälte-Widerstand +26% +50 bis +100 zu Angriffswert +30 zu Mana +15 zu Energie 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Feuert magische Pfeile ab
	Höllenknall	Kurzer Kriegsbogen	Zweihand-Schaden: 11-25 bis 13-28 Benötigte Geschicklichkeit: 55 Benötigte Stärke: 35 Benötigter Level: 27	+70% bis +90% erhöhter Schaden Erhöht um 15-30 bis 15-50 Feuer-Schaden +50 bis +75 zu Angriffswert Feuer-Widerstand +40% 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +12 zu Geschicklichkeit +1 zu Feuer-Fertigkeiten
	Knallrinde	Langer Kriegsbogen	Zweihand-Schaden: 6-40 bis 9-55 Benötigte Geschicklichkeit: 65 Benötigte Stärke: 50 Benötigter Level: 28	+70% bis +130% erhöhter Schaden 3% abgesaugtes Mana pro Treffer +5 zu Stärke +1 zu Fertigkeiten der Amazone +2 zu Explodierender Pfeil (nur Amazone)

Einzigartige Armbrüste (normale Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Bleikrähe	Leichte Armbrust	Zweihand-Schaden: 11-17 Benötigte Geschicklichkeit: 27 Benötigte Stärke: 21 Benötigter Level: 9	+70% erhöhter Schaden 25% Todesschlag +10 zu Leben +10 zu Geschicklichkeit +40 zu Angriffswert Gift-Widerstand +30%
	Säurebrand	Armbrust	Zweihand-Schaden: 15 bis 25 Benötigte Geschicklichkeit: 33 Benötigte Stärke: 40 Benötigter Level: 18	+50% erhöhter Schaden Erhöht um 30 Gift-Schaden über 3 Sekunden 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +50 zu Angriffswert +20 zu Geschicklichkeit Stech-Angriff
	Höllenherz	Schwere Armbrust	Zweihand-Schaden: 25-45 bis 27-48 Benötigte Geschicklichkeit: 40 Benötigte Stärke: 60 Benötigter Level: 27	+70% bis +80% erhöhter Schaden Erhöht um 15-35 Feuer-Schaden +15% zu max. Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand +15% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +70 zu Angriffswert Feuert explodierende Bolzen ab
	Verdammnisbringer	Repetier-Armbrust	Zweihand-Schaden: 11-20 bis 14-26 Benötigte Geschicklichkeit: 50 Benötigte Stärke: 40 Benötigter Level: 28	+60% bis +100% erhöhter Schaden +1 zu Fertigkeiten der Amazone +15 zu Leben 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Stech-Angriff

Die neuen Einzigartigen Gegenstände

Einzigartige Helme (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Bauernkrone	Kriegshut	Verteidigung: 92 bis 108 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 12	+100% verbesserte Verteidigung +20 zu Vitalität +20 zu Energie 15% schneller Rennen/Gehen Leben wieder auffüllen +6 bis +12 +1 zu allen Fertigkeiten
	Felsstopper	Schaller	Verteidigung: 137 bis 201 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 43 Haltbarkeit: 18	+160% bis +220% verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 10% +15 zu Vitalität Kälte-Widerstand +20% bis +40% Blitz-Widerstand +20% bis +40% Feuer-Widerstand +20% bis +50% 30% schnellere Erholung nach Treffer
	Raubschädel	Spitzhelm	Verteidigung: 192 bis 248 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 59 Haltbarkeit: 24	+200% bis +240% verbesserte Verteidigung 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% schnellere Erholung nach Treffer 30% bis 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Dunkelsichthelm	Kesselhelm	Verteidigung: 75 bis 84 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 82 Haltbarkeit: 30	+2 Verteidigung pro Level 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Einfrieren nicht möglich Feuer-Widerstand +20% bis +40% -4 zu Lichtradius Level 5 Schattenmantel (30 Ladungen) 6% Chance, Level 3 Schwache Sicht zu zaubern, wenn getroffen
	Walkürenflügel	Flügelhelm	Verteidigung: 215 bis 297 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 115 Haltbarkeit: 40	+150% bis +200% verbesserte Verteidigung +2 bis +4 Mana nach jedem Volltreffer 20% schnellere Erholung nach Treffer 20% schneller Rennen/Gehen +1 bis +2 zu Fertigkeiten der Amazone
	Schwarzhorns Gesicht	Totenmaske	Verteidigung: 154 bis 278 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 55 Haltbarkeit: 20	+180% bis +220% verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand +15% +20 Blitz-Absorption Verlangsamt Ziel um 20% Angreifer erleidet 25 Blitz-Schaden Verhindert Monster-Heilung
	Krone der Diebe	Große Krone	Verteidigung: 205 bis 342 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 103 Haltbarkeit: 50	+160% bis +200% verbesserte Verteidigung +25 zu Geschicklichkeit +50 zu Leben +35 zu Mana Feuer-Widerstand +33% 9% bis 12% abgesaugtes Leben pro Treffer 80% bis 100% Extragold von Monstern
	Vampirblick	Kampfhelm	Verteidigung: 122 bis 252 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 58 Haltbarkeit: 40	+100% verbesserte Verteidigung 6% bis 8% abgesaugtes Leben pro Treffer 6% bis 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Schaden reduziert um 15% bis 20% Magie-Schaden reduziert um 10 bis 15 15% langsamere Ausdauer-Absaugung Erhöht um 6-22 Kälte-Schaden

Einzigartige Rüstungen (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Der Geisterschleier	Geisterrüstung	Verteidigung: 257 bis 295 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 38 Haltbarkeit: 20	+150% verbesserte Verteidigung Leben wieder auffüllen +10 Magie-Schaden reduziert um 7 bis 11 Einfrieren nicht möglich +1 zu allen Fertigkeiten
	Haut des Vampirmagiers	Schlangenlederrüstung	Verteidigung: 246 bis 279 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 43 Haltbarkeit: 24	+120% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +20% bis +35% Magie-Schaden reduziert um 9 bsi 13 30% schnellere Zauberrate +1 zu allen Fertigkeiten
	Haut des Geschundenen	Dämonenlederrüstung	Verteidigung: 307 bis 397 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 50 Haltbarkeit: 58	+150% bis 190% verbesserte Verteidigung 5% bis 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +15 bis +25 Angreifer erleidet Schaden von 15 Repariert 1 Haltbarkeit in 10 bis 20 Sekunden
	Eisenpelz	Bänderrüstung	Verteidigung: 207 bis 306 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 61 Haltbarkeit: 157	+50% bis +100% verbesserte Verteidigung +3 Verteidigung pro Level +25 zu Leben Schaden reduziert um 15 bis 20 Magie-Schaden reduziert um 10 bis 16
	Krähenkrächzen	Komplettpanzerhemd	Verteidigung: 442 bis 534 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 86 Haltbarkeit: 36	+150% bis +180% verbesserte Verteidigung +15 zu Geschicklichkeit 15% schnellere Erholung nach Treffer 35% Chance auf offenen Wunden 15% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Geisterschmiede	Verbundkettenhemd	Verteidigung: 349 bis 449 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 44 Haltbarkeit: 26	+120% bis 160% verbesserte Verteidigung +1,25 Leben pro Level +15 zu Stärke Feuer-Widerstand +5% Erhöht um 20-65 Feuer-Schaden +4 zu Lichtradius gesockelt (2)
	Duriels Schale	Harnisch	Verteidigung: 488 bis 606 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 65 Haltbarkeit: 150	+160% bis 200% verbesserte Verteidigung +1,25 Verteidigung pro Level +1 zu Leben pro Level +15 zu Stärke Einfrieren nicht möglich Gift-Widerstand +20% Feuer-Widerstand +20% Blitz-Widerstand +20% Kälte-Widerstand +50%
	Schaftstopper	Kettenrüstung	Verteidigung: 517 bis 684 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 92 Haltbarkeit: 45	+160% bis +220% verbesserte Verteidigung +250 Verteidigung gegen Geschoss +60 zu Leben Schaden reduziert um 30%
	Skullders Zorn	Eisenrüstung	Verteidigung: 587 bis 732 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 97 Haltbarkeit: 90	+160% bis +200% verbesserte Verteidigung Repariert 1 Haltbarkeit in 4 bis 5 Sekunden Magie-Schaden reduziert um 10 +1,25% pro Level bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +1 zu allen Fertigkeiten
	Que-Hegans Weisheit	Magier-Plattenrüstung	Verteidigung: 542 bis 681 benötigter Level: 51 benötigte Stärke: 55 Haltbarkeit: 60	+140% bis +160% verbesserte Verteidigung +15 zu Energie +3 zu Mana nach jedem Volltreffer Magie-Schaden reduziert um 6 bis 10 20% schnellere Zauberrate 20% schnellere Erholung nach Treffer +1 zu allen Fertigkeiten
	Schutzengel	Templer-Mantel	Verteidigung: 708 bis 825 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 118 Haltbarkeit: 60	+180% bis 200% verbesserte Verteidigung +20% erhöhte Chance zum Blocken 30% schnellere Abblockrate +2,5 zu Angriffswert gegen Dämonen pro Level +15% zu maximalem Gift-, Kälte-, Blitz und Feuer-Widerstand +4 zu Lichtradius +1 zu Fertigkeiten des Paladin
	Zahnreihe	Haizahnrüstung	Verteidigung: 671 bis 888 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 103 Haltbarkeit: 63	+160% bis 220% verbesserte Verteidigung +40 bis +60 Verteidigung +10 zu Stärke Feuer-Widerstand +15% Angreifer erleidet Schaden von 20 bis 40 40% Chance auf offene Wunden
	Atmas Wehklagen	Gravierte Plattenrüstung	Verteidigung: 620 bis 787 Benötigter Level: 51 Benötigte Stärke: 125 Haltbarkeit: 55	+120% bis +160% verbesserte Verteidigung +2 Verteidigung pro Level +15 zu Geschicklichkeit Leben wieder auffüllen +10 Erhöht maximales Mana +15% 30% schnellere Erholung nach Treffer 20% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Schwarzer Hades	Chaosrüstung	Verteidigung: 758 bis 1029 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 140 Haltbarkeit: 70	+140% bis +200% verbesserte Verteidigung +30% bis +60% Schaden gegen Dämonen +200 bis +250 zu Angriffswert gegen Dämonen Halbierte Dauer der Erstarrung -2 zu Lichtradius gesockelt (3)
	Leichentrauer	Verzierte Plattenrüstung	Verteidigung: 1125 bis 1262 Benötigter Level: 55 Benötigte Stärke: 170 Haltbarkeit: 60	+150% bis +180% verbesserte Verteidigung +8 zu Stärke +10 zu Vitalität Erhöht um 12-36 Feuer-Schaden Kälte-Widerstand +35% Level 5 Kadaver-Explosion (40 Ladungen) 6% Chance, Level 2 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Schilde (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Eingeweidebeißer	Verteidiger	Verteidigung: 84 bis 125 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 37 Chance zu blocken: 70% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 8-12 Haltbarkeit: 68	+100% bis +150% verbesserte Verteidigung +30% erhöhte Chancen beim Blocken 30% schnellere Abblockrate Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 10 +1 zu Fertigkeiten der Zauberin
	Mosars Gesegneter Kreis	Rundschild	Verteidigung: 134 bis 179 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 53 Chance zu blocken: 67% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 7-14 Haltbarkeit: 64	+180% bis +220% verbesserte Verteidigung +25% erhöhte Chancen beim Blocken 30% schnellere Abblockrate Alle Widerstandsarten +25% gesockelt (2)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Sturmjäger	Scutum	Verteidigung: 140 bis 198 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 71 Chance zu blocken: 62% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 11-15 Haltbarkeit: 62	+160% bis +220% verbesserte Verteidigung +20% erhöhte Chancen beim Blocken 10% schnellere Abblockrate +150 zu Angriffswert Blitz-Widerstand +50% Halbierte Dauer der Erstarrung Erhöht um 1-60 Blitz-Schaden 4% Chance, Level 5 Tornado zu zaubern, wenn getroffen 4% Chance, Level 6 Blizzard zu zaubern, wenn getroffen
	Tiamats Rüge	Drachenschild	Verteidigung: 144 bis 204 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 91 Chance zu blocken: 48% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 15-24 Haltbarkeit: 106	+140% bis +200% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +25% bis +35% Erhöht um 27-53 Kälte-Schaden Erhöht um 1-120 Blitz-Schaden Erhöht um 35-95 Feuer-Schaden 3% Chance, Level 6 Hydra zu zaubern, wenn getroffen 5% Chance, Level 7 Nova zu zaubern, wenn getroffen 5% Chance, Level 9 Frost-Nova zu zaubern, wenn getroffen
	Lanzenwache	Stachelschild	Verteidigung: 117 bis 173 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 65 Chance zu blocken: 60% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 18-35 Haltbarkeit: 55	+70% bis +120% verbesserte Verteidigung +50 zu Leben 15% erlittener Schaden geht auf Mana 20% Todesschlag 30% schnellere Erholung nach Treffer Angreifer erleidet Schaden von 47
	Gerkes Zuflucht	Pavese	Verteidigung: 193 bis 268 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 133 Chance zu blocken: 75% (Paladin) 75% (Amazone, Assassine, Barbar) 74% (Druide, Totenb., Zauberin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 10-17 Haltbarkeit: 172	+180% bis +240% verbesserte Verteidigung +30% erhöhte Chancen beim Blocken Alle Widerstandsarten +20% bis +30% Leben wieder auffüllen +15 Schaden reduziert um 11 bis 16 Magie-Schaden reduziert um 14 bis 18
	Lidlose Wand	Kampfschild	Verteidigung: 91 bis 347 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 58 Chance zu blocken: 50% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 14-20 Haltbarkeit: 70	+80% bis +130% verbesserte Verteidigung 20% schnellere Zauberrate Erhöht maximales Mana +10% +3 bis +5 Mana nach jedem Volltreffer +10 zu Energie +1 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten
	Radaments Kugel	Alter Schild	Verteidigung: 210 bis 282 Benötigter Level: 50 Benötigte Stärke: 110 Chance zu blocken: 66% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 12-16 Haltbarkeit: 100	+160% bis +200% verbesserte Verteidigung +20% erhöhte Chancen beim Blocken 20% schnellere Abblockrate Gift-Widerstand +75% Erhöht um 80 Gift-Schaden über 4 Sekunden Level 6 Gift-Explosion (40 Ladungen) 5% Chance, Level 5 Gift-Nova zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Handschuhe (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Giftgriff	Dämonenleder-Handschuhe	Verteidigung: 81 bis 118 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 14	+130% bis +160% verbesserte Verteidigung +15 bis +25 Verteidigung Gift-Widerstand +30% +5% zu maximalem Gift-Widerstand Erhöht um 60 Gift-Schaden über 4 Sekunden 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% Chance auf vernichtenden Schlag
	Grab-Palme	Haileder-Handschuhe	Verteidigung: 81 bis 112 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 16	+140% bis +180% verbesserte Verteidigung +100% bis +200% Schaden an Untoten +100 bis +200 zu Angriffswert gegen Untote +10 zu Stärke +10 zu Energie
	Ghul-Leder	Schwere Armschienen	Verteidigung: 95 bis 130 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58 Haltbarkeit: 16	+150% bis +190% verbesserte Verteidigung +2% Schaden an Untoten pro Level +4 zu Angriffswert gegen Untote pro Level +20 zu Leben 4% abgesaugtes Mana pro Treffer
	Lavagicht	Kampf-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 100 bis 144 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 88 Haltbarkeit: 38	+150% bis +200% verbesserte Verteidigung Erhöht um 13-46 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +24% Halbierte Dauer der Erstarrung 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 2% Chance, Level 10 Verzaubern bei Angriff zu zaubern
	Höllenschlund	Kriegs-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 110 bis 162 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 110 Haltbarkeit: 39	+150% bis +200% verbesserte Verteidigung Erhöht um 15-72 Feuer-Schaden +15 Feuer-Absorption 2% Chance, Level 4 Meteor bei Angriff zu zaubern 4% Chance, Level 12 Feuersturm bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Gürtel (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Ohrenkette	Dämonenleder-Schärpe	Verteidigung: 90 bis 113 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 22 16 Fächer	+150% bis +180% verbesserte Verteidigung +15 Verteidigung 6% bis 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Schaden reduziert um 10% bis 15% Magie-Schaden reduziert um 10 bis 15
	Klingenschweif	Haileder-Gürtel	Verteidigung: 85 bis 107 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 14 16 Fächer	+120% bis +150% verbesserte Verteidigung +15 Verteidigung +15 zu Geschicklichkeit Stech-Angriff +10 zu maximalem Schaden Angreifer erleidet Schaden von 1 pro Level
	Düsterfalle	Kettengürtel	Verteidigung: 79 bis 102 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58 Haltbarkeit: 16 16 Fächer	+120% bis +150% verbesserte Verteidigung +15 zu Vitalität Mana regenerieren +15% 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Erhöht maximales Mana +15% -3 zu Lichtradius
	Schneeklopfer	Kampfgürtel	Verteidigung: 87 bis 116 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 88 Haltbarkeit: 18 16 Fächer	+130% bis +170% verbesserte Verteidigung Erhöht um 13-21 Kälte-Schaden +15% zu maximalem Kälte-Widerstand +15 Kälte-Absorption 5% Chance, Level 7 Blizzard zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Blizzard (nur Zauberin) +2 zu Frost-Rüstung (nur Zauberin) +3 zu Gletschernadel (nur Zauberin)
	Donnergotts Gedeihen	Kriegsgürtel	Verteidigung: 109 bis 159 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 110 Haltbarkeit: 24 16 Fächer	+160% bis +200% verbesserte Verteidigung Erhöht um 1-50 Blitz-Schaden +20 zu Stärke +20 zu Vitalität +20 Blitz-Absorption +10% zu maximalem Blitz-Widerstand 5% Chance, Level 7 Himmelsfaust zu zaubern, wenn getroffen +3 zu Blitzendes Unheil (nur Amazone) +3 zu Kettenblitzschlag (nur Amazone)

Einzigartige Stiefel (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Infernosprung	Dämonenleder-Stiefel	Verteidigung: 78 bis 105 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 12	+120% bis +150% verbesserte Verteidigung +15 Verteidigung Erhöht um 12-33 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +30% +10% zu maximalem Feuer-Widerstand 20% schneller Rennen/Gehen 47% bis 70% Extragold von Monstern +2 zu Lichtradius 5% Chance, Level 8 Feuersbrunst zu zaubern, wenn getroffen
	Wasserwanderung	Haileder-Stiefel	Verteidigung: 95 bis 124 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 18 Haltbarkeit: 14	+180% bis +210% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss +5% zu maximalem Feuer-Widerstand +15 zu Geschicklichkeit +45 bis +65 zu Leben +40 zu maximaler Ausdauer Ausdauer-Heilung +50% 20% schneller Rennen/Gehen
	Seidenweberei	Ringstiefel	Verteidigung: 95 bis 130 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 65 Haltbarkeit: 16	+150% bis +190% verbesserte Verteidigung +200 Verteidigung gegen Geschoss Erhöht maximales Mana +10% +5 zu Mana nach jedem Volltreffer 30% schneller Rennen/Gehen
	Warzenbrüter	Kampfstiefel	Verteidigung: 100 bis 139 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 95 Haltbarkeit: 48	+150% bis +190% verbesserte Verteidigung Erhöht um 15-25 Schaden +10 zu Stärke +10 zu Vitalität 40% langsamere Ausdauer-Absaugung Angreifer erleidet Schaden von 5 bis 10 25% schneller Rennen/Gehen 30% bis 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Blutreiter	Kriegsstiefel	Verteidigung: 114 bis 162 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 93 Haltbarkeit: 34	+160% bis +200% verbesserte Verteidigung Anforderungen -25% 10% Chance auf offene Wunden 15% Chance auf vernichtenden Schlag 15% Todesschlag +20 zu maximaler Ausdauer 30% schneller Rennen/Gehen

Einzigartige Schwerter (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Blutvergießer	Gladius	Einhand-Schaden: 33-100 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 54	+140% erhöhter Schaden Erhöht um 12-45 Schaden +90 zu Angriffswert 8% abgesaugtes Leben pro Treffer 10% langsamere Ausdauer-Absaugung 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 bis +3 zu Wirbelwind (nur Barbar) +2 bis +4 zu Schwert-Beherrschung (nur Barbar)
	Kälteraub Auge	Hacksäbel	Einhand-Schaden: 27-66 bis 31-77 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 52 Haltbarkeit: 52	+200% bis +250% erhöhter Schaden 50% Todesschlag Verlangsamt Ziel um 30% Treffer blendet Ziel 6% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Hexenfeuer	Schamschir	Einhand-Schaden: 61-100 bis 63-105 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 58 Benötigte Geschicklichkeit: 58 Haltbarkeit: 32	+140% bis +160% erhöhter Schaden Erhöht um 35-40 Schaden Feuer-Widerstand +25% +10% zu maximalem Feuer-Widerstand Verteidigung des Ziels ignorieren Level 6 Hydra (36 Ladungen) +3 zu Feuer-Fertigkeiten
	Klinge des Ali Baba	Tulwar	Einhand-Schaden: 27-57 bis 37-79 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 70 Benötigte Geschicklichkeit: 42 Haltbarkeit: 32	+60% bis +120% erhöhter Schaden +5 bis +15 zu Geschicklichkeit +15 zu Mana +2,5% Extragold von Monstern pro Level 1% bessere Chance pro Level, magischen Gegenstand zu erhalten gesockelt (2)
	Ginthers Riss	Dimensionsklinge	Einhand-Schaden: 28-72 bis 35-90 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 75 Benötigte Geschicklichkeit: 50 Haltbarkeit: 60	+100% bis +150% erhöhter Schaden Erhöht um 50-120 Schaden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Magie-Schaden reduziert um 7 bis 12 Repariert 1 Haltbarkeit in 5 Sekunden
	Kopfhauer	Kampfschwert	Einhand-Schaden: 42-87 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 92 Benötigte Geschicklichkeit: 43 Haltbarkeit: 32	+150% erhöhter Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +15 zu Stärke +1,5% Todesschlag pro Level Verhindert Monster-Heilung
	Pestbringer	Runenschwert	Einhand-Schaden: 37-152 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 103 Benötigte Geschicklichkeit: 79 Haltbarkeit: 44	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 10-45 Schaden Erhöht um 300 Gift-Schaden über 8 Sekunden Gift-Widerstand +45% 5% Chance, Level 4 Gift-Nova bei Angriff zu zaubern +5 zu Tollwut (nur Druide)
	Der Atlantide	Altes Schwert	Einhand-Schaden: 57-132 bis 66-154 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 127 Benötigte Geschicklichkeit: 88 Haltbarkeit: 144	+200% bis +250% erhöhter Schaden 50% Bonus zu Angriffswert +16 zu Stärke +12 zu Geschicklichkeit +8 zu Vitalität +75 Verteidigung +2 zu Fertigkeiten des Paladin
	Crainte Vomir	Espandon	Einhand-Schaden (nur Barbar): 23-70 bis 27-81 Zweihand-Schaden: 49-106 bis 57-123 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 73 Benötigte Geschicklichkeit: 61 Haltbarkeit: 44	+160% bis +200% Erhöhter Schaden Verlangsamt Ziel um 35% -70 zu Monster-Verteidigung pro Treffer 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 20% schneller Rennen/Gehen Schaden reduziert um 10%
	Bing Sz Wang	Dakische Sichel	Einhand-Schaden (nur Barbar): 32-71 bis 36-80 Zweihand-Schaden: 62-142 bis 70-161 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 64 Benötigte Geschicklichkeit: 14 Haltbarkeit: 50	+130% bis +160% Erhöhter Schaden Erhöht um 50-140 Kälte-Schaden +20 zu Stärke Lässt das Ziel erstarren Anforderungen -30% 5% Chance, Level 3 Frost-Sphäre bei Angriff zu zaubern
	Die Böse Schale	Stoßschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 27-95 bis 33-114 Zweihand-Schaden: 50-147 bis 60-177 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 104 Benötigte Geschicklichkeit: 71 Haltbarkeit: 50	+150% bis +200% erhöhter Schaden +10 zu Angriffswert pro Level +7,5% Schaden an Untoten pro Level Erhöht um 250 Gift-Schaden über 6 Sekunden Gift-Widerstand +50% 6% Chance, Level 1 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern
	Wolkenbrecher	Prunkschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 37-102 bis 45-123 Zweihand-Schaden: 100-152 bis 120-183 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 113 Benötigte Geschicklichkeit: 20 Haltbarkeit: 40	+150% bis +200% Erhöhter Schaden Erhöht um 1-240 Blitz-Schaden +10% zu maximalem Blitz-Widerstand +30 Verteidigung Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 15 +2 zu Lichtradius 6% Chance, Level 7 Himmelsfaust bei Angriff zu zaubern +2 zu Offensiven Auren (nur Paladin) +2 zu Defensiven Auren (nur Paladin)
	Todesfallen-Flamme	Bidenhänder	Einhand-Schaden (nur Barbar): 44-79 bis 52-93 Zweihand-Schaden: 66-121 bis 78-143 Benötigter Level: 46 Benötigte Stärke: 125 Benötigte Geschicklichkeit: 94 Haltbarkeit: 50	+120% bis +160% erhöhter Schaden Erhöht um 50-200 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +40% +10 Feuer-Absorption Level 10 Feuerwand (20 Ladungen) Level 10 Verzaubern (45 Ladungen) 10% Chance, Level 6 Feuerball bei Angriff zu zaubern
	Schwertwache	Scharfrichterschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 67-110 bis 70-114 Zweihand-Schaden: 129-218 bis 134-226 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 85 Benötigte Geschicklichkeit: 55 Haltbarkeit: 50	+170% bis +180% erhöhter Schaden Alle Widerstandsarten +10% bis +20% 30% erlittener Schaden geht auf Mana +5 Verteidigung pro Level +200 Verteidigung gegen Nahkampf +100 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen -50% 20% schnellere Erholung nach Treffer 20% erhöhte Chancen beim Blocken

Einzigartige Dolche (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Rückenbrecher	Poignard	Einhand-Schaden: 36-84 bis 38-91 benötigter Level: 32 benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 16	+200% bis +240% erhöhter Schaden erhöht um 15-27 Schaden +10 zu Geschicklichkeit 8% abgesaugtes Leben pro Treffer verhindert Monster-Heilung Verteidigung des Ziels ignorieren 15% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
	Herzausreißer	Langdolch	Einhand-Schaden: 46-113 bis 52-126 benötigter Level: 36 benötigte Stärke: 25 benötigte Geschicklichkeit: 58 Haltbarkeit: 20	+190% bis +240% erhöhter Schaden erhöht um 15-35 Schaden 35% Todesschlag Verteidigung des Ziels ignorieren +4 zu Grausiger Schutz (nur Barbar) +4 zu Gegenstand Suchen (nur Barbar) +4 zu Elixier Suchen (nur Barbar)
	Blackbogs Spitze	Cinquedea	Einhand-Schaden: 30-76 benötigter Level 38 benötigte Stärke: 25 benötigte Geschicklichkeit: 88 Haltbarkeit: 24	erhöht um 15-45 Schaden erhöht um 488 Gift-Schaden über 10 Sekunden verlangsamt Ziel um 50% 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +50 Verteidigung +4 zu Gift-Nova (nur Totenbeschwörer) +4 zu Gift-Explosion (nur Totenbeschwörer) +5 zu Gift-Dolch (nur Totenbeschwörer)
	Sturmdorn	Stilett	Einhand-Schaden: 47-90 benötigter Level 41 benötigte Stärke: 47 benötigte Geschicklichkeit: 97 Haltbarkeit: 24	+150% erhöhter Schaden erhöht um 1-120 Blitz-Schaden +1% Blitz-Widerstand pro Level Angreifer erleidet Blitz-Schaden of 20 25% Chance, Level 3 Combo-Blitz zu zaubern wenn getroffen

Einzigartige Äxte (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Kältetod	Kriegsbeil	Einhand-Schaden: 27-55 bis 31-63 Benötigter Level: 36 Haltbarkeit: 28	+150% bis +190% erhöhter Schaden Erhöht um 40 Kälte-Schaden Kälte-Widerstand +15% +15% zu maximalem Kälte-Widerstand 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 10 Eis-Stoß bei Angriff zu zaubern 10% Chance, Level 5 Frost-Nova zu zaubern, wenn getroffen
	Schlachtergeselle	Spaltaxt	Einhand-Schaden: 57-135 bis 63-152 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 68 Unzerstörbar	+150% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 30-50 Schaden 35% Todesschlag 25% Chance auf offene Wunden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Inselschlag	Zwillingsaxt	Einhand-Schaden: 37-105 bis 40-113 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 85 Haltbarkeit: 24	+170% bis +190% erhöhter Schaden +10 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Vitalität +10 zu Energie 25% Chance auf vernichtenden Schlag +50 Verteidigung gegen Geschoss +2 zu Fertigkeiten des Druiden +1 zu Wut (nur Druide) +1 zu Zerfleischen (nur Druide)
	Pompes Zorn	Bogenpicke	Einhand-Schaden: 36-84 bis 40-94 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 94 Benötigte Geschicklichkeit: 70 Haltbarkeit: 26	+140% bis +170% erhöhter Schaden Erhöht um 35-150 Feuer-Schaden Verlangsamt Ziel um 50% Wegstoßung 4% Chance, Level 8 Vulkan bei Angriff zu zaubern
	Wächter-Dao	Dao	Einhand-Schaden: 42-135 bis 47-148 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 121 Haltbarkeit: 26	+150% bis +180% erhöhter Schaden +20 zu maximalem Schaden Erhöht um 250 Gift-Schaden über 10 Sekunden Gift-Widerstand +30% Angreifer erleidet Schaden von 15 5% Chance, Level 8 Gift-Nova bei Angriff zu zaubern
	Glaube des Kriegsherrn	Militäraxt	Zweihand-Schaden: 41-96 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 73 Haltbarkeit: 30	+175% erhöhter Schaden +0,5 zu Vitalität pro Level Alle Widerstandsarten +10% Leben wieder auffüllen +20 +75 Verteidigung Repariert 1 Haltbarkeit in 4 Sekunden
	Zauberstern	Schlagaxt	Zweihand-Schaden: 58-132 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 37 Haltbarkeit: 35	+165% erhöhter Schaden +100 zu Mana Mana regenerieren +25% Magie-Schaden reduziert um 12 bis 15 10% schnellere Zauberrate Anforderungen -60% Level 12 Feuersturm (60 Ladungen) Level 20 Heiliger Blitz (100 Ladungen) Level 3 Altern (30 Ladungen) Level 1 Teleport (20 Ladungen)
	Sturmreiter	Tabar	Zweihand-Schaden: 85-231 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 101 Haltbarkeit: 90	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 35-75 Schaden Erhöht um 1-200 Blitz-Schaden Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 15 15% Chance, Level 5 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen 10% Chance, Level 19 bis 24 Combo-Blitz bei Angriff zu zaubern 5% Chance, Level 10 Kettenblitz bei Angriff zu zaubern

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Knochenschlächter-klinge	Prunkaxt	Zweihand-Schaden: 53-198 bis 60-227 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 115 Benötigte Geschicklichkeit: 79 Haltbarkeit: 50	+180% bis +220% erhöhter Schaden +2,5% Schaden an Untoten pro Level +5 zu Angriffswert gegen Untote pro Level 35% Bonus zu Angriffswert +8 zu Stärke 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Level 20 Heiliger Blitz (200 Ladungen) 50% Chance, Level 16 bis 20 Heiliger Blitz zu zaubern, wenn getroffen
	Der Minotaurus	Alte Axt	Zweihand-Schaden: 125-236 bis 152-288 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 125 Haltbarkeit: 50	+140% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 20-30 Schaden +15 bis +20 zu Stärke Halbierte Dauer der Erstarrung Verlangsamt Ziel um 50% 30% Chance auf vernichtenden Schlag Treffer blendet Ziel

Einzigartige Speere (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Der Aufspießer	Kampfspeer	Zweihand-Schaden: 24-88 bis 27-99 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 25 Haltbarkeit: 30	+140% bis 170% erhöhter Schaden +150 zu Angriffswert 40% Chance auf offenen Wunden Verteidigung des Ziels ignorieren Verhindert Monster-Heilung +20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +5 zu Aufspießen (nur Amazone) +3 zu Energieschlag (nur Amazone)
	Kelpie-Falle	Kampfdreizack	Zweihand-Schaden: 78-141 bis 86-156 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 77 Benötigte Geschicklichkeit: 25 Haltbarkeit: 35	+140% bis +180% erhöhter Schaden Erhöht um 30-50 Schaden +10 zu Stärke +1,25 zu Leben pro Level Feuer-Widerstand +50% Verlangsamt Ziel um 75%
	Seelenernter	Kriegsforke	Zweihand-Schaden: 42-102 bis 49-118 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 64 Benötigte Geschicklichkeit: 76 Haltbarkeit: 43	+150% bis +190% erhöhter Schaden 7% abgesaugtes Leben pro Treffer 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Anforderungen -20% 20% langsamere Ausdauer-Absaugung
	Hone Sundan	Yari	Zweihand-Schaden: 98-196 bis 110-220 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 101 Haltbarkeit: 28	+160% bis 200% erhöhter Schaden Erhöht um 20-40 Schaden 45% Chance auf vernichtenden Schlag Repariert 1 Haltbarkeit in 10 Sekunden gesockelt (3)
	Spitze der Ehre	Lanze	Zweihand-Schaden: 90-327 bis 104-385 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 110 Benötigte Geschicklichkeit: 88 Haltbarkeit: 25	+150% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 20-40 Schaden +1,5% zu Schaden an Dämonen pro Level 25% Bonus zu Angriffswert Leben wieder auffüllen +20 20% schnellere Erholung nach Treffer +25% verbesserte Verteidigung +3 zu Lichtradius +3 zu Kampf-Fertigkeiten (nur Paladin)

Einzigartige Stangen (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Der Beinschaber	Lochaber-Axt	Zweihand-Schaden: 17-147 bis 21-177 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 80 Haltbarkeit: 50	+150% bis +200% erhöhter Schaden 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 50% Chance auf offenen Wunden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +3 zu Kampf-Beherrschung (nur Barbar)
	Schwarzegelklinge	Pinne	Zweihand-Schaden: 30-109 bis 36-253 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 50 Haltbarkeit: 50	+100% bis +140% erhöhter Schaden +1,25 zu maximalem Schaden pro Level 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Anforderungen -25% -2 zu Lichtradius 5% Chance, Level 5 Schwächen bei Angriff zu zaubern
	Athenes Zorn	Kampfsense	Zweihand-Schaden: 47-116 bis 53-227 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 82 Benötigte Geschicklichkeit: 82 Haltbarkeit: 65	+150% bis +180% erhöhter Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +15 zu Geschicklichkeit +1 zu Leben pro Level 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 bis +3 zu Fertigkeiten des Druiden
	Pierre Tombale Couant	Partisane	Zweihand-Schaden: 103-217 bis 124-263 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 113 Benötigte Geschicklichkeit: 67 Haltbarkeit: 65	+160% bis +220% erhöhter Schaden Erhöht um 12-20 Schaden +100 bis +200 zu Angriffswert 6% abgesaugtes Mana pro Treffer 55% Todesschlag 30% schnellere Erholung nach Treffer +3 zu Fertigkeiten des Barbaren
	Husoldal Evo	Helmbarte	Zweihand-Schaden: 56-255 bis 62-290 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 133 Benötigte Geschicklichkeit: 91 Haltbarkeit: 55	+160% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 20-32 Schaden +200 bis +250 zu Angriffswert Leben wieder auffüllen +20 Verhindert Monster-Heilung 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit



Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Grims Brennender Tod	Schlachtensense	Zweihand-Schaden: 74-170 bis 86-198 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 70 Benötigte Geschicklichkeit: 70 Haltbarkeit: 55	+140% bis 180% erhöhter Schaden Erhöht um 131-232 Feuer-Schaden +200 bis +250 zu Angriffswert Ziel-Verteidigung vermindert um 50% Feuer-Widerstand +45% Anforderungen -50% Angreifer erleidet Schaden von 8 +20% verbesserte Verteidigung +3 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers

Einzigartige Knüppel (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Zerschmetterer des Dunkel-Clans	Knüttel	Einhand-Schaden: 20-64 Benötigter Level: 34 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 24 150% Schaden an Untoten	+195% erhöhter Schaden +200% Schaden an Dämonen +200 zu Angriffswert gegen Dämonen 20% bis 25% Bonus zu Angriffswert +15 zu Leben nach jedem Dämonen-Volltreffer +2 zu Fertigkeiten des Druiden
	Fleischwolf	Stachelkeule	Einhand-Schaden: 62-109 bis 72-128 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 30 Haltbarkeit: 56 150% Schaden an Untoten	+130% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 35-50 Schaden 20% Todesschlag 20% Chance auf vernichtenden Schlag 25% Chance auf offene Wunden Verhindert Monster-Heilung +1 zu Fertigkeiten des Druiden +2 zu Gestaltwandel-Fertigkeiten (nur Druide)
	Schrill-Frost	Kriegsknüppel	Einhand-Schaden: 45-70 bis 49-77 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 61 Haltbarkeit: 60 150% Schaden an Untoten	+150% bis 180% erhöhter Schaden Erhöht um 5-10 Schaden Erhöht um 63-112 Kälte-Schaden Lässt das Ziel erstarren Einfrieren nicht möglich Level 9 Frost-Sphäre (50 Ladungen)
	Mondfall	Zackenstern	Einhand-Schaden: 56-85 bis 62-95 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 74 Haltbarkeit: 72 150% Schaden an Untoten	+120% bis +150% erhöhter Schaden Erhöht um 10-15 Schaden Erhöht um 55-115 Feuer-Schaden Magie-Schaden reduziert um 9 bis 12 Level 11 Meteor (60 Ladungen) 5% Chance, Level 6 Meteor bei Angriff zu zaubern
	Baezils Wirbel	Knute	Einhand-Schaden: 36-93 bis 42-108 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 82 Benötigte Geschicklichkeit: 73 Haltbarkeit: 30 150% Schaden an Untoten	+160% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 1-150 Blitz-Schaden +100 zu Mana Blitz-Widerstand +25% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Level 15 Nova (80 Ladungen) 5% Chance, Level 8 Nova bei Angriff zu zaubern
	Erderschütterer	Kampfhammer	Einhand-Schaden: 100-165 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 100 Haltbarkeit: 105 150% Schaden an Untoten	+180% erhöhter Schaden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Treffer blendet Ziel Wegstoßung 5% Chance, Level 7 Riss bei Angriff zu zaubern +3 zu Elementar-Fertigkeiten (nur Druide)
	Blutbaumstumpf	Kriegskeule	Zweihand-Schaden: 151-221 bis 172-252 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 124 Haltbarkeit: 100 150% Schaden an Untoten	+180% bis +220% erhöhter Schaden +25 zu Stärke Alle Widerstandsarten +20% 50% Chance auf vernichtenden Schlag +2 zu Kampf-Begerrschung (nur Barbar) +3 zu Knüppel-Beherrschung (nur Barbar)
	Der Hammer der Schmerzen	Eisenhammer	Zweihand-Schaden: 154-260 bis 173-290 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 169 Unzerstörbar 150% Schaden an Untoten	+130% bis 160% erhöhter Schaden Erhöht um 12-30 Schaden Angreifer erleidet Schaden von 26 Level 8 Verstärkter Schaden (3 Ladungen) 5% Chance, Level 1 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen 5% Chance, Level 1 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Zepter (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Zakarums Hand	Runenzepter	Einhand-Schaden: 39-70 bis 44-80 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 58 Haltbarkeit: 50 150% Schaden an Untoten	+180% bis +220% erhöhter Schaden Verteidigung des Ziels ignorieren 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Mana regenerieren +10% Ausdauer-Heilung +15% 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 6% Chance, Level 5 Blizzard bei Angriff zu zaubern +2 zu Heiliger Schock (nur Paladin) +2 zu Heiliger Frost (nur Paladin)
	Der Stinksprinkler	Weihwasserstab	Einhand-Schaden: 54-121 bis 58-132 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 76 Haltbarkeit: 60 150% Schaden an Untoten	+160% bis 190% erhöhter Schaden Erhöht um 15-25 Schaden Erhöht um 160 Gift-Schaden über 4 Sekunden +150 bis +200 zu Angriffswert 10% Chance, Level 1 Verwirren bei Angriff zu zaubern 5% Chance, Level 1 Altern bei Angriff zu zaubern +2 zu Fertigkeiten des Paladin



Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Hand des gesegneten Lichts	Göttliches Zepter	Einhand-Schaden: 59-134 bis 64-146 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 103 Haltbarkeit: 70 150% Schaden an Untoten	+130% bis 160% erhöhter Schaden Erhöht um 20-45 Schaden 100% Bonus zu Angriffswert Mana regenerieren +15% +50 Verteidigung +4 zu Lichtradius 5% Chance, Level 4 Himmelsfaust bei Angriff zu zaubern +2 zu Fertigkeiten des Paladin +2 zu Himmelsfaust (nur Paladin) +4 zu Heiliger Blitz (nur Paladin)

Einzigartige Totenbeschwörer-Stäbe (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Selbstmord-Zweig	Verbrannter Stab	Einhand-Schaden: 8-18 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 15 150% Schaden an Untoten	+40 zu Leben Erhöht maximales Mana +10% Alle Widerstandsarten +10% Angreifer erleidet Schaden von 25 50% schnellere Zauberrate +1 zu allen Fertigkeiten
	Monolithensplitter	Versteinerter Stab	Einhand-Schaden: 8-24 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 15 150% Schaden an Untoten	+1,25 zu Leben pro Level +1,25 zu Mana pro Level Leben wieder auffüllen +5 30% schnellere Erholung nach Treffer 10% schnellere Zauberrate +1 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers +2 zu Herbeirufungs-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
	Arm von König Leoric	Grabesstab	Einhand-Schaden: 10-22 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 15 150% Schaden an Untoten	+1,25 zu Mana pro Level 10% schnellere Zauberrate 10% Chance, Level 2 Knochengefängnis zu zaubern, wenn getroffen 5% Chance, Level 10 Knochengeist zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Herbeirufungs-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer) +2 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer) +2 zu Terror (nur Totenbeschwörer) +3 zu Skelettbeherrschung (nur Totenbeschwörer) +3 zu Skelett-Beleben (nur Totenbeschwörer) +2 zu Skelettmagier-Beleben (nur Totenbeschwörer)
	Schwarzhand-schlüssel	Gruftstab	Einhand-Schaden: 23-54 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 15 150% Schaden an Untoten	+50 zu Leben 20% erlittener Schaden geht auf Mana Feuer-Widerstand +37% 30% schnellere Zauberrate -2 zu Lichtradius Level 13 Grausiger Schutz (30 Ladungen) +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers +1 zu Flüchen (nur Totenbeschwörer)

Einzigartige Zauberinnen-Stäbe (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Klingenreißer	Schlagstab	Zweihand-Schaden: 6-21 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 18 Haltbarkeit: 20 150% Schaden an Untoten	+80 zu Leben +175 zu Mana Alle Widerstandsarten +50% Magie-Schaden reduziert um 15 Angreifer erleidet Schaden von 15 30% schnellere Zauberrate +1 zu allen Fertigkeiten
	Rippenbrecher	Kampfstab	Zweihand-Schaden: 57-146 bis 66-173 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 130 150% Schaden an Untoten	+200% bis +300% erhöhter Schaden Erhöht um 30-65 Schaden 50% Chance auf vernichtenden Schlag +15 zu Geschicklichkeit +100 Verteidigung +100% verbesserte Verteidigung 50% schnellere Erholung nach Treffer 50% schnellere Zauberrate
	Wallender Zorn	Zedernstab	Zweihand-Schaden: 11-32 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 35 150% Schaden an Untoten	Erhöht maximales Leben +20% bis +25% Alle Widerstandsarten +20% bis +40% Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 20 20% schnellere Zauberrate +3 zu Fertigkeiten der Zauberin +1 zu Kältebeherrschung (nur Zauberin) +1 zu Blitzbeherrschung (nur Zauberin) +1 zu Feuerbeherrschung (nur Zauberin)
	Warpspeer	Prunkstab	Zweihand-Schaden: 14-34 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 40 150% Schaden an Untoten	Verteidigung des Ziels ignorieren +250 Verteidigung gegen Geschoss +3 zu Fertigkeiten der Zauberin +3 zu Energieschild (nur Zauberin) +3 zu Telekinese (nur Zauberin) +3 zu Teleportieren (nur Zauberin)
	Schädelsammler	Runenstab	Zweihand-Schaden: 24-58 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 50 150% Schaden an Untoten	Erhöht maximales Mana +20% +20 zu Mana nach jedem Volltreffer 1% bessere Chance pro Level, magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu allen Fertigkeiten

Einzigartige Bögen (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Himmelsschlag	Schneidebogen	Zweihand-Schaden: 17-50 bis 21-60 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 43	+150% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 1-250 Blitz-Schaden +100 zu Angriffswert 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 zu Energie 2% Chance, Level 6 Meteor bei Angriff zu zaubern +1 zu Fertigkeiten der Amazone
	Reißhaken	Klingenbogen	Zweihand-Schaden: 25-64 bis 28-73 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 62	+180% bis +220% erhöhter Schaden +35 zu Mana 30% Chance auf offene Wunden Verlangsamt Ziel um 30% 30% schnellere Angriffsgeschwindigkeit 7% bis 10% abgesaugtes Leben pro Treffer
	Kuko Shakaku	Zedernbogen	Zweihand-Schaden: 27-75 bis 30-84 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 53 Benötigte Geschicklichkeit: 49	+150% bis +180% erhöhter Schaden Erhöht um 40-180 Feuer-Schaden Stech-Angriff Feuert explodierende Pfeile ab +3 zu Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten (nur Amazone) +3 zu Feuerbrandpfeil (nur Amazone)
	Endloshagel	Doppelbogen	Zweihand-Schaden: 33-75 bis 38-86 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58 Benötigte Geschicklichkeit: 73	+180% bis +220% erhöhter Schaden Erhöht um 15-30 Kälte-Schaden +40 zu Mana Kälte-Widerstand +35% +50 Verteidigung gegen Geschoss +3 bis +5 zu Streuen (nur Amazone)
	Wilde Kette	Kurzer Belagerungsbogen	Zweihand-Schaden: 35-77 bis 37-83 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 65 Benötigte Geschicklichkeit: 80	+150% bis +170% erhöhter Schaden Feuert magische Pfeile ab Alle Widerstandsarten +40% +1% Todesschlag pro Level 2% Chance, Level 5 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern
	Klippentöter	Langer Belagerungsbogen	Zweihand-Schaden: 36-144 bis 46-171 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 95	+190% bis +230% erhöhter Schaden Erhöht um 5-20 bis 10-30 Schaden +50 zu Leben +80 Verteidigung gegen Geschoss Wegstoßung +2 zu Fertigkeiten der Amazone
	Magierzorn	Runenbogen	Zweihand-Schaden: 53-129 bis 60-140 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 73 Benötigte Geschicklichkeit: 103	+120% bis +150% erhöhter Schaden Erhöht um 20-50 Schaden +200 bis +250 zu Angriffswert +10 zu Geschicklichkeit 15% abgesaugtes Mana pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 9 bis 13 Treffer blendet Ziel +1 zu Fertigkeiten der Amazone +3 zu Gelenkter Pfeil (nur Amazone)
	Goldschlag-Bogen	Prunkbogen	Zweihand-Schaden: 33-153 bis 38-178 Benötigter Level: 46 Benötigte Stärke: 95 Benötigte Geschicklichkeit: 118	+200% bis +250% erhöhter Schaden +100% bis +200% Schaden an Dämonen +100% bis +200% Schaden an Untoten 100% bis 150% Bonus zu Angriffswert Leben wieder auffüllen +12 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% Chance, Level 5 bis 7 Himmelsfaust bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Armbrüste (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Langer Briser	Arabeleste	Zweihand-Schaden: 40-85 bis 45-114 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 52 Benötigte Geschicklichkeit: 61	+170% bis +200% erhöhter Schaden +10 bis +30 zu maximalem Schaden Erhöht um 1-212 Blitz-Schaden 33% Chance auf offenen Wunden +30 zu Leben Wegstoßung 30% bis 60% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Eiterspeier	Belagerungsarmbrust	Zweihand-Schaden: 52-107 bis 67-137 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 32 Benötigte Geschicklichkeit: 28	+150% bis +220% erhöhter Schaden Erhöht um 150 Gift-Schaden über 8 Sekunden +5 zu Angriffswert pro Level Gift-Widerstand +25% +10% zu maximalem Gift-Widerstand Anforderungen -60% 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 9% Chance, Level 6 Gift-Nova zu zaubern, wenn getroffen 4% Chance, Level 1 Widerstands-schwund bei Angriff zu zaubern +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
	Buriza-Do Kyanon	Balliste	Zweihand-Schaden: 85-140 bis 102-168 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 110 Benötigte Geschicklichkeit: 80	+150% bis +200% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level Erhöht um 32-196 Kälte-Schaden Lässt das Ziel erstarren Stech-Angriff +35 zu Geschicklichkeit +75 bis +150 Verteidigung 80% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Dämonenmaschine	Chu-Ko-Nu	Zweihand-Schaden: 33-139 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 95	+123% erhöhter Schaden +66 zu maximalem Schaden +632 zu Angriffswert Feuert explodierende Bolzen ab Stech-Angriff +36 zu Mana +321 Verteidigung

Einzigartige Wurfwaffen (außergewöhnliche Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Todesbiss	Kurzpfeil	Wurf-Schaden: 27-57 bis 33-70 Einhand-Schaden: 20-39 bis 25-47 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 52	+130% bis 180% erhöhter Schaden +200 bis +450 zu Angriffswert 7% bis 9% abgesaugtes Leben pro Treffer 4% bis 6% abgesaugtes Mana pro Treffer 40% Todsschlag
	Der Skalpierer	Franken-Axt	Wurf-Schaden: 47-85 bis 57-102 Einhand-Schaden: 30-57 bis 36-69 Benötigter Level: 57 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 25	+150% bis 200% erhöhter Schaden 25% Bonus zu Angriffswert 4% bis 6% abgesaugtes Leben pro Treffer +4 zu Mana nach jedem Volltreffer 33% Chance auf offenen Wunden 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Einzigartige Ringe

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Nagelring	Ring	Benötigter Level: 7	Magie-Schaden reduziert um 3 +50 bis +75 zu Angriffswert Angreifer erleidet Schaden von 3 15% bis 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
	Manald-Heilung	Ring	Benötigter Level: 15	4% bis 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Leben wieder auffüllen +5 bis +8 +20 zu Leben Mana regenerieren +20%
	Der Stein von Jordan	Ring	Benötigter Level: 29	+1 zu allen Fertigkeiten Erhöht maximales Mana +25% Erhöht um 1-12 Blitz-Schaden +20 zu Mana
	Zwergenstern	Ring	Benötigter Level: 45	Magie-Schaden reduziert um 12 bis 15 Feuer-Absorption 15% Ausdauer-Heilung +15% +40 zu maximaler Ausdauer +40 zu Leben 100% Extragold von Monstern
	Rabenfrost	Ring	Benötigter Level: 45	+150 bis +250 zu Angriffswert +15 bis +20 zu Geschicklichkeit +40 zu Mana Erhöht um 15-25 Kälte-Schaden Einfrieren nicht möglich Kälte-Absorption 20%
	Bul Kathos Hochzeitsring	Ring	Benötigter Level: 58	+1 zu allen Fertigkeiten 3% bis 5% abgesaugtes Leben pro Treffer +50 zu maximaler Ausdauer +0,5 zu Leben pro Level
	Ring der Einschnürung	Ring	Benötigter Level: 95	Alle Widerstandsarten +100% +15% zu allen maximalen Widerstandsarten Leben wieder auffüllen -30 (saugt eigenes Leben ab) 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Einzigartige Amulette

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Nokozan-Relikt	Amulett	Benötigter Level: 10	+3 zu Lichtradius +10% zu maximalem Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand +50% Erhöht um 3-6 Feuer-Schaden 20% schnellere Erholung nach Treffer
	Das Auge von Ettlich	Amulett	Benötigter Level: 15	+1 bis +5 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 3% bis 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöht um (1-3) bis (2-5) Kälte-Schaden +10 bis +40 Verteidigung gegen Geschoss
	Das Mahim-Eiche-Kurio	Amulett	Benötigter Level: 25	+10 Verteidigung +10% verbesserte Verteidigung +10% Bonus zu Angrifswert Alle Widerstandsarten +10% +10 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Vitalität +10 zu Energie
	Sarazenenglück	Amulett	Benötigter Level: 47	10% Chance, Level 2 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen Alle Widerstandsarten +15% bis +25% +12 zu Stärke +12 zu Geschicklichkeit +12 zu Vitalität +12 zu Energie
	Das Katzenauge	Amulett	Benötigter Level: 50	30% schneller Rennen/Gehen +100 Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss +25 zu Geschicklichkeit 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Mondsichel	Amulett	Benötigter Level: 50	10% erlittener Schaden geht auf Mana -2 zu Lichtradius 3% bis 6% abgesaugtes Leben pro Treffer 11% bis 15% abgesaugtes Mana pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 10 +45 zu Mana
	Atmas Skarabäus	Amulett	Benötigter Level: 60	5% Chance, Level 2 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern 20% Bonus zu Angriffswert Gift-Widerstand +75% Erhöht um 29-39 Gift-Schaden über 4 Sekunden Angreifer erleidet Schaden von 5 +3 zu Lichtradius
	Die aufgehende Sonne	Amulett	Benötigter Level: 65	2% Chance, Level 1 bis 10 Meteor zu zaubern, wenn getroffen +0,75 Feuer-Absorption pro Level +4 zu Lichtradius Erhöht um 24-48 Feuer-Schaden Leben wieder auffüllen +10 +2 zu Feuer-Fertigkeiten
	Zorn des Hohen Fürsten	Amulett	Benötigter Level: 65	+0,375% Todesschlag pro Level 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu allen Fertigkeiten Blitz-Widerstand +35% Erhöht um 1-30 Blitz-Schaden Angreifer erleidet 15 Blitz-Schaden
	Maras Kaleidoskop	Amulett	Benötigter Level: 67	+2 zu allen Fertigkeiten Alle Widerstandsarten +20% bis +30% +5 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit +5 zu Vitalität +5 zu Energie

Einzigartige klassenspezifische Gegenstände

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Lycanders Flanke	Zeremonial-Pike	Zweihand-Schaden: 132-305 bis 154-356 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 115 Benötigte Geschicklichkeit: 98 Haltbarkeit: 25 (nur Amazone)	+150% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 25-50 Schaden +20% verbesserte Verteidigung 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% bis 9% abgesaugtes Leben pro Treffer +20 zu Stärke +20 zu Vitalität +2 zu Fertigkeiten der Amazone +2 zu Wurfspieß- und Speer-Fertigkeiten
	Arreats Antlitz	Schlächter-Schutz	Verteidigung: 235 bis 363 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 118 Haltbarkeit: 55 (nur Barbar)	+150% bis 200% verbesserte Verteidigung 20% Bonus zu Angriffswert 30% schnellere Erholung nach Treffer 3% bis 6% abgesaugtes Leben pro Treffer +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit alle Widerstandsarten +30% +2 zu Fertigkeiten des Barbaren +2 zu Kampf-Fertigkeiten
	Homunkulus	Hierofant-Trophäe	Verteidigung: 127 bis 213 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 58 Chance zu blocken: 72% Haltbarkeit: 20 (nur Totenbeschwörer)	+150% bis +200% verbesserte Verteidigung +40% erhöhte Chancen beim Blocken 30% schnellere Abblockrate 25% erlittener Schaden geht auf Mana Mana regenerieren +33% +20 zu Energie Alle Widerstandsarten +40% +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers +2 zu Flüchen
	Das Auge	Wirbelnder Kristall	Einhand-Schaden: 18-42 Benötigter Level: 42 Haltbarkeit: 50 (nur Zauberin)	30% schnellere Zauberrate Alle Widerstandsarten +20% +5 zu Mana nach jedem Volltreffer +20 zu Vitalität +20 zu Energie +20% verbesserte Verteidigung 25% Chance, Level 1 Teleportieren zu zaubern, wenn getroffen 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +3 zu Fertigkeiten der Zauberin
	Bartucs Chop Chop	Großklauen	Einhand-Schaden: 80-140 bis 91-158 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 79 Benötigte Geschicklichkeit: 79 Haltbarkeit: 69 (nur Assassine)	+150% bis 200% erhöhter Schaden Erhöht um 25-50 Schaden 20% Bonus zu Angriffswert 30% schnellere Erholung nach Treffer 5% bis 9% abgesaugtes Leben pro Treffer +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit +2 zu Fertigkeiten der Assassine +1 zu Kampfkünsten
	Herold von Zarkarum	Vergoldeter Schild	Verteidigung: 362 bis 507 Benötigter Level: 40 Benötigte Stärke: 104 Chance zu blocken: 75% Schlag-Schaden: 20-28 Haltbarkeit: 50 (nur Paladin)	+150% bis +200% verbesserte Verteidigung +30% erhöhte Chancen beim Blocken 30% schnellere Abblockrate 20% Bonus zu Angriffswert +20 zu Stärke +20 zu Vitalität Alle Widerstandsarten +50% +2 zu Fertigkeiten des Paladin +2 zu Kampf-Fertigkeiten



Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Lycanders Ziel	Zeremonial-Bogen	Zweihand-Schaden: 72-152 bis 82-173 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 95 Benötigte Geschicklichkeit: 118 (nur Amazone)	+150% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 25-50 Schaden +20% verbesserte Verteidigung 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% bis 8% abgesaugtes Mana pro Treffer +20 zu Geschicklichkeit +20 zu Energie +2 zu Fertigkeiten der Amazone +2 zu Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten
	Jalals Mähne	Totenmaske	Verteidigung: 185 bis 297 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 65 Haltbarkeit: 20 (nur Druide)	+150% bis +200% verbesserte Verteidigung 30% schnellere Erholung nach Treffer 20% Bonus zu Angriffswert +5 zu Mana nach jedem Volltreffer Alle Widerstandsarten +30% +20 zu Stärke +20 zu Vitalität +2 zu Druiden-Fertigkeiten +2 zu Gestaltwandel-Fertigkeiten
	Titans Rache	Zeremonial-Speer	Wurf-Schaden: 70-185 bis 79-212 Einhand-Schaden: 70-137 bis 79-155 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 109 Stapelgröße: 80 (nur Amazone)	+150% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 25-50 Schaden +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit 5% bis 9% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöhte Stapelgröße Füllt den Vorrat wieder auf 30% schneller Rennen/Gehen +2 zu Fertigkeiten der Amazone +2 zu Wurfspieß- und Speer-Fertigkeiten

Einzigartige Rüstungs-Gegenstände (Elite-Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Harlekinskrone	Tschako	Verteidigung: 98 bis 141 Benötigter Level: 62 Benötigte Stärke: 50 Haltbarkeit: 12	+1,5 zu Leben pro Level +1,5 zu Mana pro Level Schaden reduziert um 10% +2 zu Stärke +2 zu Geschicklichkeit +2 zu Vitalität +2 zu Energie 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu allen Fertigkeiten
	Schleier aus Stahl	Spitzhelm (Elite)	Verteidigung: 324 bis 396 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 192 Haltbarkeit: 60	+60% verbesserte Verteidigung +140 Verteidigung +15 zu Stärke +15 zu Vitalität Alle Widerstandsarten +50% -4 zu Lichtradius
	Der Fluch des Gladiators	Drahtvlies	Verteidigung: 990 bis 1496 Benötigter Level: 85 Benötigte Stärke: 111 Haltbarkeit: 135	+150% bis +200% verbesserte Verteidigung +50 Verteidigung Einfrieren nicht möglich Giftstärke reduziert um 50% 30% schnellere Erholung nach Treffer Schaden reduziert um 15 bis 20 Magie-Schaden reduziert um 15 bis 20 Angreifer erleidet Schaden von 20
	Arkains Heldenmut	Balrogleder	Verteidigung: 1230 bis 1551 Benötigter Level: 85 Benötigte Stärke: 165 Haltbarkeit: 30	+200% verbesserte Verteidigung +0,5 zu Vitalität pro Level Schaden reduziert um 10 bis 15 30% schnellere Erholung nach Treffer +1 bis +2 zu Fertigkeiten einer Charakterklasse
	Schwarzeichenschild	Luna	Verteidigung: 283 bis 372 Benötigter Level: 61 Benötigte Stärke: 100 Chance zu blocken: 50% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 17-29 Haltbarkeit: 129	+160% bis +200% verbesserte Verteidigung 50% schnellere Abblockrate +1,25 zu Leben pro Level +0,5 zu Geschicklichkeit pro Level +0,625 Kälte-Abvsorption pro Level Halbierte Dauer der Erstarrung 4% Chance, Level 5 Schwächen zu zaubern, wenn getroffen
	Sturmschild	Monarch	Verteidigung: 145 bis 161 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 156 Chance zu blocken: 75% (Paladin) 72% (Amazone, Assassine, Barbar) 67% (Druide, Totenb., Zauberin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 12-34 Unzerstörbar	+3,75 Verteidigung pro Level +25% erhöhte Chancen beim Blocken 35% schnellere Abblockrate +30 zu Stärke Blitz-Widerstand +25% Kälte-Widerstand +60% Schaden reduziert um 35% Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 10
	Nosferatus Rolle	Vampirzahn-Gürtel	Verteidigung: 56 bis 63 Benötigter Level: 51 Benötigte Stärke: 50 Haltbarkeit: 14 16 Fächer	+15 zu Stärke +2 zu Mana nach jedem Volltreffer 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Verlangsamt Ziel um 10% 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit -3 zu Lichtradius

Einzigartige Waffen (Elite-Kategorie)

Bild	Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
	Messerschmidts Räuber	Helden-Axt	Zweihand-Schaden: 180-285 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 157 Benötigte Geschicklichkeit: 114 Haltbarkeit: 75	+200% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level Erhöht um 20-240 Feuer-Schaden 20% Bonus zu Angriffswert +15 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit +15 zu Vitalität +15 zu Energie
	Höllenschlächter	Enthaupter	Zweihand-Schaden: 100-276 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschicklichkeit: 33 Haltbarkeit: 40	+100% erhöhter Schaden +3% zu maximalem Schaden pro Level Erhöht um 150-250 Feuer.Schaden +0,5 zu Stärke pro Level +0,5 zu Vitalität pro Level +25 zu Leben 10% Chance, Level 19 bis 20 Feuerball bei Angriff zu zaubern
	Adlerhorn	Kreuzritterbogen	Zweihand-Schaden: 48-192 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 79 Benötigte Geschicklichkeit: 121	+200% erhöhter Schaden +2% zu maximalem Schaden pro Level +6 zu Angriffswert pro Level +25 zu Geschicklichkeit Verteidigung des Ziels ignorieren +1 zu Fertigkeiten der Amazone
	Windmacht	Hydrabogen	Zweihand-Schaden: 38-241 Benötigter Level: 74 Benötigte Stärke: 134 Benötigte Geschicklichkeit: 167	+250% erhöhter Schaden +3,125 zu maximalem Schaden pro Level +10 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit 6% bis 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Ausdauer-Heilung +30% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung
	Baranars Stern	Teufelsstern	Einhand-Schaden: 132-162 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 153 Benötigte Geschicklichkeit: 44 Haltbarkeit: 172 150% Schaden an Untoten	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 1-200 Kälte-Schaden Erhöht um 1-200 Blitz-Schaden erhöht um 1-200 Feuer-Schaden 200% Bonus zu Angriffswert +15 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
	Der Schädelhauer	Donnerhammer	Zweihand-Schaden: 113-563 bis 125-635 Benötigter Level: 87 Benötigte Stärke: 253 Unzerstörbar 150% Schaden an Untoten	+200% bis +240% erhöhter Schaden Erhöht um 20-20 Schaden +25 zu Stärke Alle Widerstandsarten +25% 75% Chance auf vernichtenden Schlag 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 4% Chance, Level 1 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern
	Schaefers Hammer	Legendärer Hammer	Einhand-Schaden: 102-124 bis 117 bis 142 Benötigter Level: 79 Benötigte Stärke: 189 Unzerstörbar 150% Schaden an Untoten	+100% bis +130% erhöhter Schaden +2 zu maximalem Schaden pro Level Erhöht um 50-200 Blitz-Schaden +8 zu Angriffswert pro Level +50 zu Leben Blitz-Widerstand +75% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu Lichtradius 20% Chance, Level 10 Statikfeld bei Angriff zu zaubern
	Lichtsäbel	Phasenklinge	Einhand-Schaden: 90-120 bis 106-138 Benötigter Level: 58 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 136 Unzerstörbar	+150% bis +200% erhöhter Schaden Erhöht um 10-30 Schaden Erhöht um 60-120 Magie-Schaden Erhöht um 1-200 Blitz-Schaden Blitz-Absorption 25% 5% bis 8% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Verteidigung des Ziels ignorieren +7 zu Lichtradius 5% Chance, Level 8 bis 16 Kettenblitz bei Angriff zu zaubern
	Todbringer	Heldenschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 100-254 bis 117-292 Zweihand-Schaden: 231-335 bis 282 bis 394 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 163 Benötigte Geschicklichkeit: 103 Unzerstörbar	+180% bis +250% erhöhter Schaden Erhöht um 30-100 Schaden 40% Bonus zu Angriffswert Erhöht maximales Leben +20% 5% bis 7% abgesaugtes Leben pro Treffer 8% Chance, Level 3 Schwächen bei Angriff zu zaubern
	Der Großvater	Kolossklinge	Einhand-Schaden (nur Barbar): 67-177 bis 94-248 Zweihand-Schaden: 155-305 bis 217-427 Benötigter Level: 81 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschicklichkeit: 110 Unzerstörbar	+150% bis +250% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level 50% Bonus zu Angriffswert +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit +20 zu Vitalität +20 zu Energie +80 zu Leben
	Sturmspitze	Riesendrescher	Zweihand-Schaden: 102-287 bis 143-402 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 188 Benötigte Geschicklichkeit: 140 Unzerstörbar 150% Schaden an Untoten	+150% bis +250% erhöhter Schaden Erhöht um 1-237 Blitz-Schaden +10 zu Stärke Blitz-Widerstand 50% Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 27 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 2% Chance, Level 31 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen 5% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
	Zauberdorn	Knochenmesser	Einhand-Schaden: 23-49 Benötigter Level: 61 Benötigte Stärke: 38 Benötigte Geschicklichkeit: 75 Unzerstörbar	Alle Widerstandsarten +75% +2 zu Mana pro Level Erhöht maximales Mana +15% Mana regenerieren +15% 50% schnellere Zauberrate

LoD: Die **alten Set-Gegenstände**

Arcannas Tricks (Level 15, Zauberinnen-Set)



2-Teile-Bonus: +25 zu Mana
3-Teile-Bonus: +50 zu Leben
Komplett-Bonus: 20% schnellere Zauberrate
5% abgesaugtes Mana pro Treffer

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Arcannas Fleisch	Leichte Plattenrüstung	Verteidigung: 90 bis 107 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 41	+2 zu Lichtradius Schaden reduziert um 3	+100 Verteidigung (2 Teile) +10 zu Energie (3 Teile)
Arcannas Kopf	Eisenhut	Verteidigung: 8 bis 11 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 15	+4 Leben wieder auffüllen Angreifer erleidet Schaden von 2	+3 Verteidigung pro Level (2 Teile) Blitz-Widerstand +15% (3 Teile)
Arcannas Zeichen	Amulett	-	Mana regenerieren +20% +15 zu Mana	50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (2 Teile) Feuer-Widerstand +20% (3 Teile)
Arcannas Todesstab	Schlachtenstab Stab-Klasse: 2H	Zweihand-Schaden: 12-28 Haltbarkeit: 50 150% Schaden an Untoten	25% Todesschlag +1 zu Fertigkeiten der Zauberin	+50 zu Mana (2 Teile) Mana regenerieren +5% (3 Teile)

Arktis-Ausrüstung (Level 2-3, Amazonen-Set)



2-Teile-Bonus: +5 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +50 zu Leben
Komplett-Bonus: Einfrieren nicht möglich
Erhöht um 6-14 Kälte-Schaden

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Arktische Bindung	Leichter Gürtel	Verteidigung: 33 Haltbarkeit: 14	Kälte-Widerstand +40% +30 Verteidigung	40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (2 Teile) Kälte-Widerstand +10% (3 Teile)
Arktische Handschuhe	Leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung: 9 bis 11 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45	+20 zu Leben 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit	+50 zu Angriffswert (2 Teile) +10 zu Geschicklichkeit (3 Teile)
Arktisches Horn	Kurzer Kriegsbogen Bogen-Klasse: 2H	Zweihand-Schaden: 10-22 Benötigte Geschicklichkeit: 55 Benötigte Stärke: 35	+50% Schaden 20% Bonus zu Angriffswert	+8 zu Angriffswert pro Level (2 Teile) Erhöht um 20-30 Kälte-Schaden (3 Teile)
Arktische Pelze	Leichte Rüstung	Verteidigung: 22 bis 49 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 12	+275% bis +325% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +10%	+3 Verteidigung pro Level (2 Teile) Kälte-Widerstand +15% (3 Teile)

Berserkers Arsenal (Level 3, Barbaren-Set)



2-Teile-Bonus: +50 zu Leben
Komplett-Bonus: Giftstärke reduziert um 75%
Erhöht um 5-9 Gift-Schaden über 3 Sekunden
+75 Verteidigung

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Berserkers Halsberge	Bänderrüstung	Verteidigung: 90 bis 95 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 51	+1 zu Fertigkeiten des Barbaren Magie-Schaden reduziert um 2	+3 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Berserkers Helm	Kopfschmuck	Verteidigung: 30 bis 33 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 26	Feuer-Widerstand +25% +15 Verteidigung	+8 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Berserkers Kriegsbeil	Doppelaxt Axt-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 6-14 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 43	30% Bonus zu Angriffswert 5% abgesaugtes Mana pro Treffer	+50% erhöhter Schaden (2 Teile)

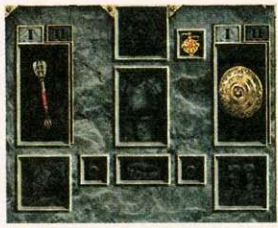
Cathans Fallen (Level 11, Zauberinnen-Set)



2-Teile-Bonus: Erhöht um 15-20 Feuer-Schaden
3-Teile-Bonus: Blitz-Widerstand +25%
Komplett-Bonus: 10% schnellere Zauberrate
Magie-Schaden reduziert um 3
+20 zu Mana
+60 zu Angriffswert
Alle Widerstandsarten +25%

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Cathans Fratze	Maske	Verteidigung: 9 bis 27 Haltbarkeit: 20 Benötigte Stärke: 23	Kälte-Widerstand +25% +20 zu Mana	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Cathans Kettenrüstung	Kettenpanzer	Verteidigung: 87 bis 90 Haltbarkeit: 45 Benötigte Stärke: 24	Anforderungen -50% +15 Verteidigung	Angreifer erleidet Schaden von 5 (2 Teile) Feuer-Widerstand +30% (3 Teile)
Cathans Herrschaft	Kriegsstab Stab-Klasse: 2H	Zweihand-Schaden: 6-13 Haltbarkeit: 40 150% Schaden an Untoten	+1 zu Feuer-Fertigkeiten +10 zu maximalem Feuer-Schaden	+50 zu Mana (2 Teile) Alle Widerstandsarten +10% (3 Teile)
Cathans Siegel	Ring	-	6% abgesaugtes Leben pro Treffer Schaden reduziert um 2	+10 zu Stärke (2 Teile)
Cathans Siegelring	Amulett	-	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 5 Schnelle Erholung nach Treffer	+50 zu Angriffswert (2 Teile) 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (3 Teile)

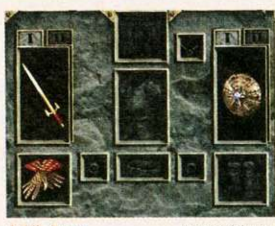
Civerbs Trachten (Level 9)



2-Teile-Bonus: Feuer-Widerstand +15%
Komplett-Bonus: +200% Schaden an Untoten
Blitz-Widerstand +25%
+15 zu Stärke

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Civerbs Symbol	Amulett	-	+4 Leben wieder auffüllen Mana regenerieren +40%	Kälte-Widerstand +25% (2 Teile) +25 Verteidigung (3 Teile)
Civerbs Knüttel	Großes Zepter Knüppel-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 8-35 bis 8-41 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 37 150% Schaden an Untoten	+17 bis +23 zu max. Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +75 zu Angriffswert	-
Civerbs Schutz	Großer Schild	Verteidigung: 27 bis 29 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 34 Chance zu blocken: 57% (Paladin) Schlag-Schaden: 2-4 (nur Paladin)	15% erhöhte Chancen beim Blocken +15 Verteidigung	+21 bis +22 zu Mana (Civerbs Symbol) Gift-Widerstand +25% bis +26% (Civerbs Knüttel)

Cleglaws Armschmuck (Level 4)



2-Teile-Bonus: +50 Verteidigung
Komplett-Bonus: +50 Verteidigung zusätzlich
35% Chance auf vernichtenden Schlag
6% abgesaugtes Mana pro Treffer
20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Cleglaws Kralle	Kleiner Schild	Verteidigung: 25 bis 27 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 22 Chance zu blocken: 35% (Paladin) Schlag-Schaden: 2-3 (nur Paladin)	Giftstärke reduziert um 75% +17 Verteidigung	Alle Widerstandsarten +15% (2 Teile)
Cleglaws Kneifer	Kettenhandschuhe	Verteidigung: 8 bis 9 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 25	Verlangsamt Ziel um 25% Wegstoßung	+10 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Cleglaws Zahn	Langschwert Schwert-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 3-19 Haltbarkeit: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 39 Benötigte Stärke: 55	50% Todesschlag +30% Bonus zu Angriffswert	+1,25 zu max. Schaden pro Level (2 Teile)

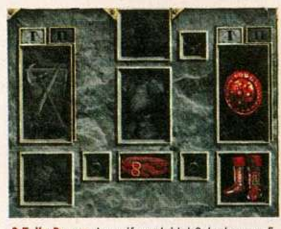
Himmlische Hüllen (Level 12)



2-Teile-Bonus: +10 zu Geschicklichkeit
3-Teile-Bonus: +50 zu Mana
Komplett-Bonus: Halbierte Dauer der Erstarrung
Alle Widerstandsarten +25%
40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
+8% Mana regenerieren

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Himml. Flügel	Amulett	-	20% erlittener Schaden geht auf Mana +3 zu Lichtradius	+75 zu Leben (2 Teile) +1 zu allen Fertigkeiten (3 Teile)
Himml. Heiligenschein	Ring	-	Leben wieder auffüllen +6 +20 zu Leben	+12 Angriffswert pro Level (2 Teile) 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (3 Teile)
Himml. Sichel	Säbel Schwert-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 4-9 Haltbarkeit: 32 Benötigte Geschicklichkeit: 25 Benötigte Stärke: 25	+75 zu Angriffswert 350% Schaden an Untoten	+75% Schaden (2 Teile) 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit (3 Teile)
Himml. Überwurf	Ringpanzer	Verteidigung: 64 bis 68 Haltbarkeit: 26 Benötigte Stärke: 36	+40% verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 3	+150 Verteidigung (2 Teile) Feuer-Widerstand +50% (3 Teile)

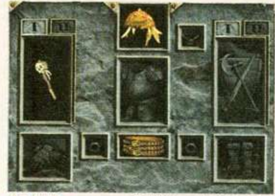
Hsarus Verteidigung (Level 3)



2-Teile-Bonus: Angreifer erleidet Schaden von 5
Komplett-Bonus: Einfrieren nicht möglich
Blitz-Widerstand +25%
+5 zu maximalem Schaden

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Hsarus' Eisenfaust	Beschützer	Verteidigung: 4 bis 6 Haltbarkeit: 12 Benötigte Stärke: 12 Chance zu blocken: 30% (Paladin) Schlag-Schaden: 1-3 (nur Paladin)	Schaden reduziert um 2 +10 zu Stärke	+2,5 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Hsarus' Eisenferse	Kettenstiefel	Verteidigung: 8 bis 9 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 30	20% schneller rennen/gehen Feuer-Widerstand +25%	+10 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Hsarus' Eisenstütze	Gürtel	Verteidigung: 5 Haltbarkeit: 16 Benötigte Stärke: 25	Kälte-Widerstand +20% +20 zu Leben	+2,5 Verteidigung pro Level (2 Teile)

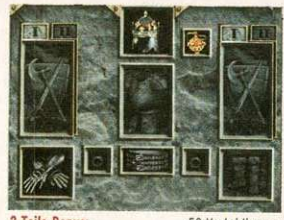
Infernos Werkzeuge (Level 5, Totenbeschwörer-Set)



2-Teile-Bonus: Erhöht um 7 Gift-Schaden über 3 Sekunden
Komplett-Bonus: 20% Chance auf offene Wunden
20% Bonus zu Angriffswert
+1 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Infernos Fackel	Schagstab Knüppel-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 13-14 Haltbarkeit: 15 150% Schaden an Untoten	+1 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers +8 zu minimalem Schaden	+10 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Infernos Schädel	Kappe	Verteidigung: 3 bis 5 Haltbarkeit: 12	20% erlittener Schaden geht auf Mana Alle Widerstandsarten +10%	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Infernos Zeichen	Schwerer Gürtel	Verteidigung: 31 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45	+25 Verteidigung +20 zu Leben	Gift-Widerstand +25% (2 Teile) Halbierte Dauer der Erstarrung (3 Teile)

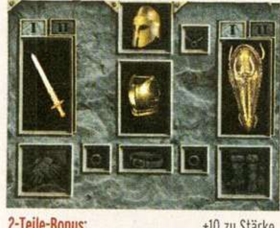
Irathas Putzmacherei (Level 15)



2-Teile-Bonus: +50 Verteidigung
3-Teile-Bonus: 20% schneller Rennen/Gehen
Komplett-Bonus: +10% zu maximalem Gift-, Kälte-, Blitz- und Feuer-Widerstand
Alle Widerstandsarten +20%
+15 zu Geschicklichkeit

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Irathas Ärmelaufschläge	Leichte Panzerhandschuhe	Verteidigung: 9 bis 11 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45	Halbierte Dauer der Erstarrung Kälte-Widerstand +30%	20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit (2 Teile)
Irathas Band	Schwerer Gürtel	Verteidigung: 31 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 45	+25 Verteidigung +5 zu minimalem Schaden	+10 zu Geschicklichkeit (2 Teile)
Irathas Kragen	Amulett	-	Giftstärke reduziert um 75% Gift-Widerstand +30%	Alle Widerstandsarten +15% (2 Teile)
Irathas Rolle	Krone	Verteidigung: 25 bis 45 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 55	Blitz-Widerstand +30% Feuer-Widerstand +30%	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)

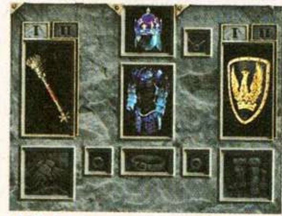
Isenharts Waffen (Level 8)



2-Teile-Bonus: +10 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +10 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus: 20% schneller Rennen/Gehen
30% erhöhte Chancen beim Blocken
35% Bonus zu Angriffswert
5% abgesaugtes Leben pro Treffer
Alle Widerstandsarten +10%

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Isenharts Hörner	Vollhelm	Verteidigung: 23 bis 26 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 41	Schaden reduziert um 2 +6 zu Geschicklichkeit	Alle Widerstandsarten +8% (2 Teile)
Isenharts Kiste	Brustpanzer	Verteidigung: 105 bis 108 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 30	Magie-Schaden reduziert um 2 +40 Verteidigung	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Isenharts Lichtbrand	Breitschwert Schwert-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 17-18 Haltbarkeit: 32 Benötigte Stärke: 48	20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 zu min. Schaden	+5 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Isenharts Parade	Prunkschild	Verteidigung: 70 bis 75 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 60 Chance zu blocken: 46% (Paladin) Schlag-Schaden: 2-6 (nur Paladin)	Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 4 +40 Verteidigung	Alle Widerstandsarten +8% (2 Teile)

Milebregas Sonntagsstaat (Level 17, Paladin-Set)



2-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus: +50 zu Angriffswert zusätzlich
Komplett-Bonus: +2 zu Fertigkeiten des Paladin
+75 zu Angriffswert zusätzlich
8% abgesaugtes Leben pro Treffer
10% abgesaugtes Mana pro Treffer
Gift-Widerstand +15%

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Milebregas Stab	Kriegszepter Knüppel-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 16-27 Haltbarkeit: 70 Benötigte Stärke: 55 150% Schaden an Untoten	+1 zu Fertigkeiten des Paladin +50% erhöhter Schaden +2 zu Lichtradius	-
Milebregas Diadem	Krone	Verteidigung: 25 bis 45 Haltbarkeit: 50 Benötigte Stärke: 55	+15 zu Mana +15 zu Leben	Kälte-Widerstand +40% (2 Teile)
Milebregas Kugel	Eckiger Schild	Verteidigung: 42 bis 44 Haltbarkeit: 30 Benötigte Stärke: 47 Chance zu blocken: 38% (Paladin) Schlag-Schaden: 2-5 (nur Paladin)	+25 Verteidigung 20% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten	+50 zu Leben (2 Teile) +50% verbesserte Verteidigung (3 Teile)
Milebregas Robe	Alte Rüstung	Verteidigung: 218 bis 234 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 100	Schaden reduziert um 2 Angreifer erleidet Schaden von 3	+100% verbesserte Verteidigung (2 Teile)

Sigons Stahl total (Level 6)



2-Teile-Bonus: 10% abgesaugtes Leben pro Treffer
3-Teile-Bonus: +100 Verteidigung
Komplett-Bonus: Feuer-Widerstand +12%
Erhöht um 24 max. Feuer-Schaden
Schaden reduziert um 7
Angreifer erleidet Schaden von 12

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Sigons Schuh	Beinschienen	Verteidigung: 12 bis 15 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 70	20% schneller Rennen/Gehen Kälte-Widerstand +40%	+50 zu Angriffswert (2 Teile) +50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (3 Teile)
Sigons Messgerät	Panzerhandschuhe	Verteidigung: 12 bis 15 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 60	+20 zu Angriffswert +10 zu Stärke	30% erhöhte Angriffsgeschw. (2 Teile)
Sigons Schutz	Prunkharnisch	Verteidigung: 170 Haltbarkeit: 55 Benötigte Stärke: 70	+25% verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand +30%	Angreifer erleidet Schaden von 20 (2 Teile)
Sigons Umhang	Plattengürtel	Verteidigung: 8 bis 11 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 60	Feuer-Widerstand +20% +20 zu Leben	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)
Sigons Visier	Großhelm	Verteidigung: 55 bis 60 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 63	+25 Verteidigung +30 zu Mana	+8 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Sigons Wächter	Hoher Schild	Verteidigung: 22 bis 25 Haltbarkeit: 60 Benötigte Stärke: 75 Chance zu blocken: 74% (Paladin) Schlag-Schaden: 1-5 (nur Paladin)	+1 zu allen Fertigkeiten 20% erhöhte Chancen beim Blocken	-

Tancreds Kampfausrüstung (Level 20)



2-Teile-Bonus: Erhöht um 15 Blitz-Schaden
3-Teile-Bonus: 5% abgesaugtes Leben pro Treffer
Komplett-Bonus: Verlangsamt Ziel um 35%
5% abgesaugtes Mana pro Treffer
Alle Widerstandsarten +10%
75% Extragold von Monstern

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Tancreds Bann	Amulett	-	Schaden reduziert um 2 Magie-Schaden reduziert um 1	78% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (2 Teile) +60 zu Angriffswert (3 Teile)
Tancreds Bogenpicke	Militärpicke Axt-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 14-21 Haltbarkeit: 26 Benötigte Geschicklichkeit: 33 Benötigte Stärke: 49	+80% erhöhter Schaden +75 zu Angriffswert	+20 zu Mana (2 Teile) 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit (3 Teile)
Tancreds Schädel	Knochenhelm	Verteidigung: 33 bis 36 Haltbarkeit: 40 Benötigte Stärke: 25	+10% erhöhter Schaden +40 zu Angriffswert	Alle Widerstandsarten +10% (2 Teile)
Tancreds Schuhnägel	Stiefel	Verteidigung: 2 bis 3 Haltbarkeit: 12	Ausdauer-Heilung +25% +10 zu Geschicklichkeit	30% schneller rennen/gehen (2 Teile) +10 zu Stärke (3 Teile)
Tancreds Stachel	Voller Harnisch	Verteidigung: 150 bis 161 Haltbarkeit: 70 Benötigte Stärke: 80	+40 zu Leben +15 zu Stärke	+2 Verteidigung pro Level (2 Teile)

Tod und Teufel (Level 6)



2-Teile-Bonus: 8% abgesaugtes Leben pro Treffer
Komplett-Bonus: 40% Bonus zu Angriffswert
Alle Widerstandsarten +25%
+10 zu min. Schaden

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Berührung des Todes	Kriegsschwert Schwert-Klasse: 1H	Einhand-Schaden: 11-26 Haltbarkeit: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 45 Benötigte Stärke: 71	4% abgesaugtes Leben pro Treffer +25% erhöhter Schaden	Erhöht um 25-75 Kälte-Schaden (2 Teile)
Hand des Todes	Lederhandschuhe	Verteidigung: 2 bis 3 Haltbarkeit: 12	Giftstärke reduziert um 75% Gift-Widerstand +50%	30% erhöhte Angriffsgeschw. (2 Teile)
Wächter des Todes	Schärpe	Verteidigung: 22 Haltbarkeit: 12	Einfrieren nicht möglich +20 Verteidigung	Alle Widerstandsarten +15% (2 Teile)

Vidalas Ausrüstung (Level 14, Amazonen-Set)



3-Teile-Bonus: +75 zu Angrifswert
Komplett-Bonus: Stech-Angriff
Lässt das Ziel erstarren
Erhöht um 15-20 Kälte-Schaden
+10 zu Stärke; +15 zu Geschicklichkeit

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften	Geheime Eigenschaften
Vidalas Dorn	Langer Kampfbogen Bogen-Klasse: 2H	Zweihand-Schaden: 3-18 Benötigte Geschicklichkeit: 50 Benötigte Stärke: 40	Erhöht um 1-20 Blitz-Schaden	+8 zu Angriffswert pro Level (2 Teile)
Vidalas Hinterhalt	Lederrüstung	Verteidigung: 64 bis 67 Haltbarkeit: 24 Benötigte Stärke: 15	+50 Verteidigung +11 zu Geschicklichkeit	Feuer-Widerstand +24% (2 Teile) +2,5 Verteidigung pro Level (3 Teile)
Vidalas Behang	Leichte Plattenstiefel	Verteidigung: 9 bis 11 Haltbarkeit: 18 Benötigte Stärke: 50	30% schneller rennen/gehen +150 max. Ausdauer	Alle Widerstandsarten +8% (2 Teile)
Vidalas Schlinge	Amulett	-	Kälte-Widerstand +20% +15 zu Leben	50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten (2 Teile)

LoD: Die **neuen Set-Gegenstände**

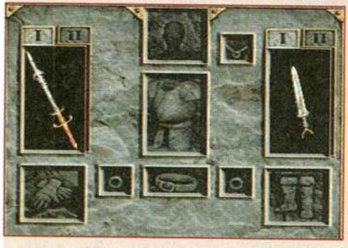
Aldurs Wachturm (Druiden-Set)



2-Teile-Bonus: +100 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus: 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
Alle Widerstandsarten +50%
10% abgesaugtes Mana pro Treffer
+150 Verteidigung
+150 zu Mana

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Aldurs Steinblick	Jäger-Verkleidung	Verteidigung: 157 bis 171 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 56 Haltbarkeit: 20 (nur Druide)	+90 Verteidigung 24% schnellere Erholung nach Treffer Mana regenerieren +17% Kälte-Widerstand +25% +5 zu Lichtradius
Aldurs Vormarsch	Kampfstiefel	Verteidigung: 39 bis 47 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 95 Unzerstörbar	+50 zu Leben 10% erlittener Schaden geht auf Mana 40% schneller rennen/gehen +180 zu maximaler Ausdauer Ausdauer-Heilung +32%
Aldurs Täuschung	Schatten-Plattenrüstung	Verteidigung: 746 bis 857 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 115 Haltbarkeit: 70	+300 Verteidigung Anforderungen -50% +20 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Blitz-Widerstand +30% +1 zu Elementar-Fertigkeiten (nur Druide) +1 zu Gestaltwandel-Fertigkeiten (nur Druide)
Aldurs Rhythmus	Zackenstern	Einhand-Schaden: 63-96 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 74 Haltbarkeit: 72 150% Schaden an Untoten	+200% erhöhter Schaden +200% Schaden an Dämonen Erhöht um 50-75 Blitz-Schaden 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Bul Kathos' Kinder



Komplett-Bonus: +2 zu allen Fertigkeiten
+200 zu Angriffswert
300% Schaden an Untoten
300% Schaden an Dämonen
Erhöht um 20 Feuer-Schaden
+25 Verteidigung

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Bul Kathos' Heiliger Ansturm	Kolossklinge	Einhand-Schaden (nur Barbar): 75-195 Zweihand-Schaden: 174-345 Benötigter Level: 63 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschicklichkeit: 110 Haltbarkeit: 50	+200% erhöhter Schaden 35% Chance auf vernichtenden Schlag Alle Widerstandsarten +20% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung
Bul Kathos' Stammeswächter	Mythisches Schwert	Einhand-Schaden: 120-156 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 147 Benötigte Geschicklichkeit: 124 Haltbarkeit: 44	+200% erhöhter Schaden +50 Gift-Schaden über 2 Sekunden Feuer-Widerstand +50% +20 zu Stärke 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Leder des **Rinderkönigs**



2-Teile-Bonus: Gift-Widerstand +25%
Komplett-Bonus: +20 zu Stärke
+100 zu maximaler Ausdauer
30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
100% Extragold von Monstern
25% Chance, Level 5 Statikfeld zu zaubern, wenn getroffen

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Hörner des Rinderkönigs	Kriegshut	Verteidigung: 120 bis 128 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 12	+75 Verteidigung 35% erlittener Schaden geht auf Mana Halbierte Dauer der Erstarrung Angreifer erleidet Schaden von 10
Haut des Rinderkönigs	Beschlagenes Leder	Verteidigung: 51 bis 56 Benötigter Level: 18 Benötigte Stärke: 27 Haltbarkeit: 32	+60% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +18% +30 zu Leben 18% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Hufe des Rinderkönigs	Haileder Stiefel	Verteidigung: 30 bis 41 Benötigter Level: 13 Benötigte Stärke: 18 Haltbarkeit: 14	+25 bis +35 Verteidigung +20 zu Geschicklichkeit Erhöht um 25-35 Feuer-Schaden 30% schneller rennen/gehen 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

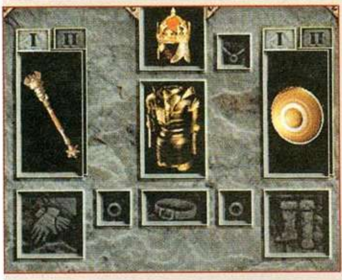
Der **Schüler**



2-Teile-Bonus: +150 Verteidigung
3-Teile-Bonus: Erhöht um 21 Gift-Schaden über 3 Sekunden
4-Teile-Bonus: +10 zu Stärke
Komplett-Bonus: +100 zu Mana
Alle Widerstandsarten +50%
+2 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Perlenorakel	Amulett	Benötigter Level: 30	+1 zu allen Fertigkeiten Gift-Widerstand +35% bis +40% Kälte-Widerstand +18% Angreifer erleidet Schaden von 8 bis 10
Hände auflegen	Dornen-Handschuhe	Verteidigung: 79 bis 87 Benötigter Level: 63 Benötigte Stärke: 50 Haltbarkeit: 12	+25 Verteidigung +350% Schaden an Dämonen Feuer-Widerstand +50% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Heiliger Blitz bei Angriff zu zaubern
Dunkler Anhänger	Dämmerschleier	Verteidigung: 666 bis 882 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 77 Haltbarkeit: 20	+305 bis +415 Verteidigung Feuer-Widerstand +24% Erhöht um 4-6 Gift-Schaden über 2 Sekunden 25% Chance, Level 3 Nova zu zaubern, wenn getroffen
Initiationsritus	Dämonenleder-Stiefel	Verteidigung: 53 bis 60 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 12	+25 Verteidigung Halbierte Dauer der Erstarrung +15 bis +25 zu maximaler Ausdauer 30% schneller Rennen/Gehen
Credendum	Mithril-Rolle	Verteidigung: 108 bis 115 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 106 Haltbarkeit: 16	+50 Verteidigung +10 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit Alle Widerstandsarten +15%

Griswolds Erbe (Paladin-Set)



2-Teile-Bonus: +20 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +30 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
+150 zu Leben
+200 zu Angriffswert
Alle Widerstandsarten +50%

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Griswolds Herz	Verzierte Plattenrüstung	Verteidigung: 917 bis 950 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 102 Haltbarkeit: 60	+500 Verteidigung Anforderungen -40% +20 zu Stärke +2 zu Defensive Auren (nur Paladin) gesockelt (3)
Griswolds Heldenmut	Korona	Verteidigung: 166 bis 280 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 105 Haltbarkeit: 50	+50% bis +70% verbesserte Verteidigung Anforderungen -40% Alle Widerstandsarten +5% 20% bis 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten gesockelt (2)
Griswolds Erlösung	Schlangenstab	Einhand-Schaden: 102-118 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 59 Benötigte Geschicklichkeit: 42 Haltbarkeit: 70	+175% erhöhter Schaden 350% Schaden an Untoten Anforderungen -20% 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit gesockelt (3)
Griswolds Ehre	Wirbel-Schild	Verteidigung: 246 bis 274 Benötigter Level: 68 Benötigte Stärke: 148 Chance zu Blocken: 55% Schlag-Schaden: 5-87 Haltbarkeit: 90 (nur Paladin)	+108 Verteidigung 65% schnellere Abblockrate gesockelt (3)

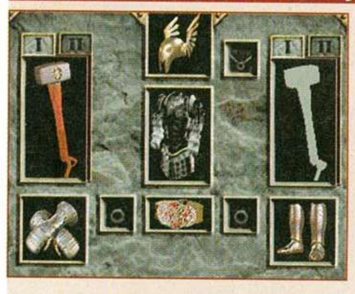
Brüder des Himmels



2-Teile-Bonus: Ausdauer-Heilung +50%
3-Teile-Bonus: Leben wieder auffüllen +20
Komplett-Bonus: +2 zu allen Fertigkeiten
Alle Widerstandsarten +50%
Einfrieren nicht möglich
+5 zu Lichtradius

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Haemosus Willenskraft	Harnisch	Verteidigung: 688 bis 702 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 52 Haltbarkeit: 50	+500 Verteidigung +40 Verteidigung gegen Nahkampf +35 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen -20% +75 zu Leben
Dangoons Lehre	Verstärkter Streitkolben	Einhand-Schaden: 41-49 Benötigter Level: 68 Benötigte Stärke: 145 Benötigte Geschicklichkeit: 46 Haltbarkeit: 60 150% Schaden an Untoten	+1.5 zu maximalem Schaden pro Level Erhöht um 20-30 Feuer-Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Frost-Nova bei Angriff zu zaubern
Taebaeks Ruhm	Schutz	Verteidigung: 203 bis 220 Benötigter Level: 81 Benötigte Stärke: 185 Chance zu Blocken: 75% (Paladin) 74% (Amazone, Assassine, Barbar) 69% (Druide, Totenbeschw., Zauberin) Unzerstörbar	+50 Verteidigung +100 zu Mana +25% erhöhte Chancen beim Blocken 30% schnellere Abblockrate Blitz-Widerstand +30% Angreifer erleidet Schaden von 30
Ondals Allmacht	Spitzhelm	Verteidigung: 164 bis 209 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 116 Haltbarkeit: 40	+50 Verteidigung +10 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Anforderungen -40% 24% schnellere Erholung nach Treffer 10% Chance, Level 3 Schwächen bei Angriff zu zaubern

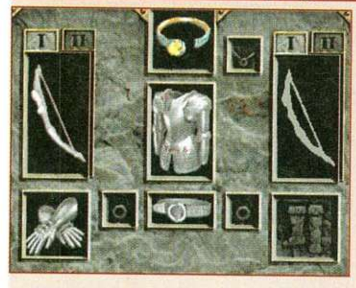
Unsterblicher König (Barbaren-Set)



2-Teile-Bonus: +50 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert zusätzlich
4-Teile-Bonus: +125 zu Angriffswert zusätzlich
5-Teile.Bonus: +200 zu Angriffswert zusätzlich
Komplett-Bonus: +150 zu Leben
Alle Widerstandsarten +50%
Magie-Schaden reduziert um 10
+3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Wille des Unsterblichen Königs	Rächender Wächter	Verteidigung: 160 bis 175 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 65 Haltbarkeit: 55 (nur Barbar)	+125 Verteidigung 37% Extragold von Monstern 25% bis 40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +4 zu Lichtradius +2 zu Kriegsschreie (nur Barbar)
Steintrümmerer des Unsterblichen Königs	Ogerhammer	Zweihand-Schaden: 234-321 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 225 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden +200% Schaden an Dämonen +250% Schaden an Untoten 35% bis 40% Chance auf vernichtenden Schlag 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Seelenkäfig des Unsterblichen Königs	Heilige Rüstung	Verteidigung: 887 bis 1000 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 232 Haltbarkeit: 60	+400 Verteidigung Gift-Widerstand +50% 5% Chance, Level 5 Verzaubern zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Kampf-Fertigkeiten (nur Barbar)
Trupp des Unsterblichen Königs	Kriegsgürtel	Verteidigung: 77 bis 88 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 110 Haltbarkeit: 24	+36 Verteidigung +25 zu Stärke Blitz-Widerstand +31% Feuer-Widerstand +28%
Schmiede des Unsterblichen Königs	Kriegs-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 108 bis 118 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 110 Haltbarkeit: 24	+65 Verteidigung +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit 12% Chance, Level 4 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen
Säule des Unsterblichen Königs	Kriegsstiefel	Verteidigung: 118 bis 128 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 125 Haltbarkeit: 24	+75 Verteidigung +44 zu Leben +110 zu Angriffswert 40% schneller Rennen/Gehen

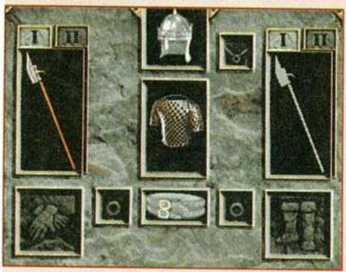
M'Avinas Kriegsgesang (Amazonen-Set)



2-Teile-Bonus: +20 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +30 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
Alle Widerstandsarten +50%
+100 Verteidigung
+100 zu Angriffswert
100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
M'Avinas Wahre Sicht	Diadem	Verteidigung: 200 bis 210 Benötigter Level: 64 Haltbarkeit: 20	+150 Verteidigung +25 zu Mana Leben wieder auffüllen +10 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
M'Avinas Besitzer	Großer Matronenbogen	Zweihand-Schaden: 43-210 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 108 Benötigte Geschicklichkeit: 152 (nur Amazone)	+188% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Nova zu zaubern, wenn getroffen
M'Avinas Umarmung	Krakenschale	Verteidigung: 767 bis 873 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 122 Haltbarkeit: 48	+350 Verteidigung +4 Verteidigung pro Level Anforderungen -30% Magie-Schaden reduziert um 5 bis 12 10% Chance, Level 3 Gletschernadel zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Passive und Magische Fertigkeiten (nur Amazone)
M'Avinas Umklammerung	Kampf-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 76 bis 86 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 14	+45 bis +50 Verteidigung +10 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Erhöht um 6-18 Kälte-Schaden Halbierte Dauer der Erstarrung 56% Extragold von Monstern
M'Avinas Grundsatz	Haileder-Gürtel	Verteidigung: 81 bis 86 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 14	+50 Verteidigung 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% schneller rennen/gehen +5 zu Lichtradius

Hwanins Majestät



2-Teile-Bonus: +100 Verteidigung
3-Teile-Bonus: +100 Verteidigung zusätzlich
Komplett-Bonus: +100 Verteidigung zusätzlich
20% abgesaugtes Leben pro Treffer
Alle Widerstandsarten +30%
30% schneller Rennen/Gehen
+2 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Hwanins Pracht	Große Krone	Verteidigung: 158 bis 228 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 103 Haltbarkeit: 50	+100% verbesserte Verteidigung Magie-Schaden reduziert um 10 Kälte-Widerstand +37% Leben wieder auffüllen +20
Hwanins Gerechtigkeit	Pinne	Zweihand-Schaden: 45-162 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 95 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 5-25 Blitz-Schaden +330 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Eis-Stoß bei Angriff zu zaubern
Hwanins Zuflucht	Komplettpanzerhemd	Verteidigung: 376 bis 390 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 86 Haltbarkeit: 36	+200 Verteidigung +100 zu Leben Gift-Widerstand +27% 10% Chance, Level 3 Statikfeld zu zaubern, wenn getroffen
Hwanins Segen	Gürtel	Verteidigung: 5 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25 Haltbarkeit: 16	+1,5 Verteidigung pro Level Erhöht um 3-33 Blitz-Schaden 12% erlittener Schaden geht auf Mana Verhindert Monsterheilung

Najs **Alte Spur**



2-Teile-Bonus: +175 Verteidigung
Komplett-Bonus: +1 zu allen Fertigkeiten
+20 zu Stärke
+15 zu Geschicklichkeit; +100 zu Mana
Alle Widerstandsarten +50%
Leben wieder auffüllen +10

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Najs Reif	Reif	Verteidigung: 95 bis 105 Benötigter Level: 28 Haltbarkeit: 35	+75 Verteidigung Erhöht um 25-35 Feuer-Schaden +15 zu Stärke +5 zu Lichtradius 12% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Najs Leichte Rüstung	Höllenschmieden-Plattenrüstung	Verteidigung: 721 bis 830 Benötigter Level: 71 Benötigte Stärke: 79 Haltbarkeit: 60	+300 Verteidigung Anforderungen -60% +65 zu Leben Alle Widerstandsarten +25% 45% erlittener Schaden geht auf Mana +1 zu allen Fertigkeiten
Najs Rätsler	Ältestenstab	Zweihand-Schaden: 200-232 Benötigter Level: 78 Benötigte Stärke: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 37 Haltbarkeit: 35 150% Schaden an Untoten	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 6-45 Blitz-Schaden +70 zu Mana +35 zu Energie 30% schnellere Zauberrate +1 zu allen Fertigkeiten

Tal Rashas Hüllen (Zauberinnen-Set)



2-Teile-Bonus: Leben wieder auffüllen +10
3-Teile-Bonus: 65% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
4-Teile-Bonus: 24% schnellere Erholung nach Treffer
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
+150 zu Leben
Alle Widerstandsarten +50%
+150 Verteidigung
+50 Verteidigung gegen Geschoss

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Tal Rashas Lidloses Auge	Wirbelnder Kristall	Einhand-Schaden: 18-42 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: - Benötigte Geschicklichkeit: - Haltbarkeit: 50 (nur Zauberin)	+57 zu Leben +77 zu Mana +10 zu Energie 20% schnellere Zauberrate +1 zu Blitz-Beherrschung (nur Zauberin) +2 zu Feuer-Beherrschung (nur Zauberin) +1 zu Kälte-Beherrschung (nur Zauberin)
Tal Rashas Horadrim-Wappen	Totenmaske	Verteidigung: 99 bis 131 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 55 Haltbarkeit: 20	+45 Verteidigung +60 zu Leben +30 zu Mana Alle Widerstandsarten +15% 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 10% abgesaugtes Mana pro Treffer
Tal Rashas Obhut	Lackierte Plattenrüstung	Verteidigung: 833 bis 941 Benötigter Level: 71 Benötigte Stärke: 84 Haltbarkeit: 55	+400 Verteidigung Anforderungen -60% Blitz-Widerstand +40% Feuer-Widerstand +40% Kälte-Widerstand +40% Magie-Schaden reduziert um 15 88% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Tal Rashas Feine Kleidung	Kettengürtel	Verteidigung: 35 bis 40 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 47 Haltbarkeit: 16	Anforderungen -20% +20 zu Geschicklichkeit +30 zu Mana 37% erlittener Schaden geht auf Mana 10% bis 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Tal Rashas Urteil	Amulett	Benötigter Level: 67	+50 zu Leben +42 zu Mana Blitz-Widerstand +33% Erhöht um 3-32 Blitz-Schaden +2 zu Fertigkeiten der Zauberin

Sanders Dummheit



2-Teile-Bonus: +50 Verteidigung
3-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert
Komplett-Bonus: +1 zu allen Fertigkeiten
+50 zu Mana
4% abgesaugtes Leben pro Treffer
50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Sanders Vorbild	Kappe	Verteidigung: 3 bis 5 Benötigter Level: 25 Haltbarkeit: 12	+1 Verteidigung pro Level Angreifer erleidet Schaden von 8 35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Sanders Aberglaube	Knochenstab	Einhand-Schaden: 7-14 Benötigter Level: 25 Haltbarkeit: 15 150% Schaden an Untoten	+75% erhöhter Schaden Erhöht um 25-75 Kälte-Schaden +25 zu Mana 8% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% schnellere Zauberrate
Sanders Tabu	Schwere Handschuhe	Verteidigung: 25 bis 31 Benötigter Level: 28 Haltbarkeit: 14	+20 bis +25 Verteidigung +40 zu Leben Erhöht um 9-11 Gift-Schaden über 3 Sekunden 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sanders Riprap	Schwere Stiefel	Verteidigung: 5 Benötigter Level: 20 Benötigte Stärke: 18 Haltbarkeit: 14	+5 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit +100 zu Angriffswert 40% schneller Rennen/Gehen

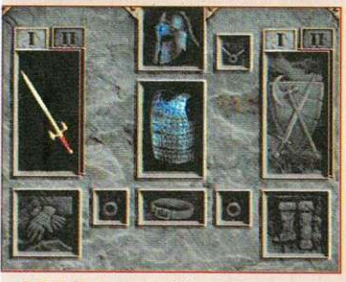
Natalyas Hass (Assassinen-Set)



2-Teile-Bonus: Magie-Schaden reduziert um 15
3-Teile-Bonus: +200 Verteidigung
Komplett-Bonus: +150 Verteidigung zusätzlich
16% abgesaugtes Leben pro Treffer
16% abgesaugtes Mana pro Treffer
Alle Widerstandsarten +50%
+3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Natalyas Totem	Kampfhelm	Verteidigung: 195 bis 260 Benötigter Level: 59 Benötigte Stärke: 58 Haltbarkeit: 40	+135 Verteidigung +10 zu Stärke +25 zu Geschicklichkeit Alle Widerstandsarten +10% Magie-Schaden reduziert um 3
Natalyas Mal	Scheren-Suwayyah	Einhand-Schaden: 123-156 Benötigter Level: 79 Benötigte Stärke: 118 Benötigte Geschicklichkeit: 118 Haltbarkeit: 68 (nur Assassine)	+200% erhöhter Schaden +200% Schaden an Untoten +200% Schaden an Dämonen Erhöht um 12-17 Feuer-Schaden Erhöht um 50 Kälte-Schaden Verteidigung des Ziels ignorieren 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Natalyas Schatten	Kürass-Panzerhemd	Verteidigung: 540 bis 646 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 149 Haltbarkeit: 36	+150 Verteidigung +1 zu Leben pro Level Gift-Widerstand +25% Giftstärke reduziert um 75% +2 zu Schatten-Disziplinen (nur Assassine)
Natalyas Seele	Ringstiefel	Verteidigung: 112 bis 119 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 65 Haltbarkeit: 66	+75 Verteidigung Blitz-Widerstand +15% Kälte-Widerstand +15% Erhöhte Ausdauer-Heilung +0.25% pro Level 40% schneller Rennen/Gehen

Sazabis Großer Tribut

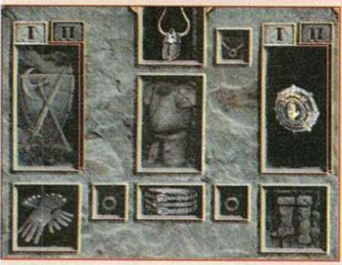


2-Teile-Bonus: 40% schneller rennen/gehen

Komplett-Bonus: Erhöht maximales Leben +27%
Alle Widerstandsarten +30%
15% abgesaugtes Leben pro Treffer

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Sazabis Geisteshülle	Kesselhelm	Verteidigung: 175 bis 184 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 82 Haltbarkeit: 30	+100 Verteidigung Blitz-Widerstand +15% bis +20% Feuer-Widerstand +15% bis +20% +1 zu allen Fertigkeiten
Sazabis Kobalt-Erlöser	Rätselhaftes Schwert	Einhand-Schaden: 12-192 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 99 Benötigte Geschicklichkeit: 109 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden 418% Schaden an Dämonen Erhöht um 25-35 Kälte-Schaden +5 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sazabis Geister-Befreier	Balrogleder	Verteidigung: 810 bis 917 Benötigter Level: 67 Benötigte Stärke: 165 Haltbarkeit: 30	+400 Verteidigung +300 zu Angriffswert gegen Dämonen +25 zu Stärke +50 bis +75 zu Leben 30% schnellere Erholung nach Treffer

Waisenruf



2-Teile-Bonus: +35 zu Leben

3-Teile-Bonus: Angreifer erleidet Schaden von 5

Komplett-Bonus: +50 zu Leben zusätzlich
+20 zu Stärke
+10 zu Geschicklichkeit
+100 Verteidigung
Alle Widerstandsarten +15%
80% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Guillaumes Gesicht	Flügelhelm	Verteidigung: 187 bis 245 Benötigter Level: 34 Benötigte Stärke: 115 Haltbarkeit: 40	+120% verbesserte Verteidigung +15 zu Stärke 15% Todesschlag 35% Chance auf vernichtenden Schlag 30% schnellere Erholung nach Treffer
Whitstans Wache	Rundschild	Verteidigung: 129 bis 154 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 53 Chance zu blocken: 75% (alle Charaktere) Haltbarkeit: 64	+175% verbesserte Verteidigung 40% schnellere Abblockrate +55% erhöhte Chancen beim Blocken Halbierte Dauer der Erstarrung +5 zu Lichtradius
Magnus' Haut	Haileder-Handschuhe	Verteidigung: 49 bis 60 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 14	+50% verbesserte Verteidigung +100 zu Angriffswert Feuer-Widerstand +15% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +3 zu Lichtradius
Wilhelms Stolz	Kampfgürtel	Verteidigung: 64 bis 75 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 88 Haltbarkeit: 18	+75% verbesserte Verteidigung 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Kälte-Widerstand +10%

Trang-Ouls Avatar (Totenbeschwörer-Set)



2-Teile-Bonus: Mana regenerieren +15%

3-Teile-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%

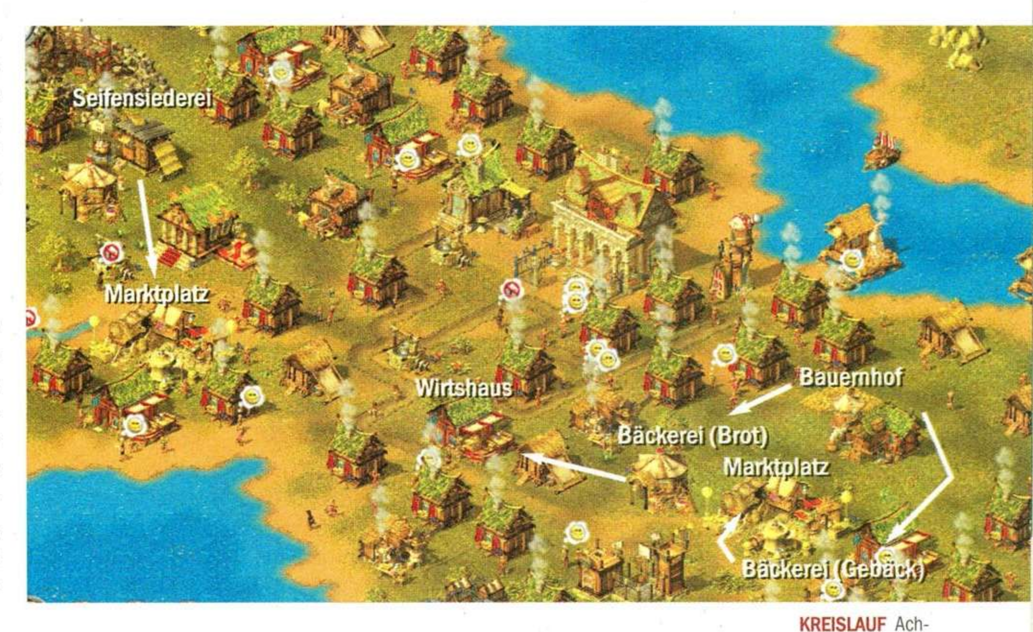
4-Teile-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%

Komplett-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
+100 zu Mana
Alle Widerstandsarten +50%
+200 Verteidigung
Leben wieder auffüllen +5
+3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/ Einschränkungen	Magische Eigenschaften
Trang-Ouls Verkleidung	Knochenfratze	Verteidigung: 180 bis 257 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 106 Haltbarkeit: 40	+80 bis +100 Verteidigung +150 zu Mana 24% schnellere Erholung nach Treffer Angreifer erleidet Schaden von 20 Leben wieder auffüllen +5
Trang-Ouls Schuppen	Chaosrüstung	Verteidigung: 787 bis 857 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 84 Haltbarkeit: 70	+150% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen -40% Gift-Widerstand +40% 40% schneller Rennen/Gehen +2 zu Herbeirufungs-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Trang-Ouls Flügel	Kantor-Trophäe	Verteidigung: 175 bis 189 Benötigter Level: 54 Benötigte Stärke: 50 Chance zu blocken: 60% Haltbarkeit: 20 (nur Totenbeschwörer)	+125 Verteidigung +30% erhöhte Chancen beim Blocken +25 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Gift-Widerstand +40% Feuer-Widerstand +38% bis +45% +2 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Trang-Ouls Gurt	Troll-Gürtel	Verteidigung: 134 bis 166 Benötigter Level: 62 Benötigte Stärke: 91 Haltbarkeit: 18	+75 bis +100 Verteidigung +66 zu Leben +25 bis +50 zu Mana +30 zu maximaler Ausdauer Anforderungen -40% Einfrieren nicht möglich Leben wieder auffüllen +5
Trang-Ouls Krallen	Schwere Armschienen	Verteidigung: 67 bis 74 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 58 Haltbarkeit: 16	+30 Verteidigung Kälte-Widerstand +30% 20% schnellere Zauberrate +2 zu Flüchen (nur Totenbeschwörer)

Die Völker 2

Verlassen die Einwohner schimpfend Ihr Dorf? Gehen Ihnen die Forderungen nach Luxusgütern langsam auf die Nerven? Ziehen Kriminelle randalierend durch Ihr Dorf? Mit diesen Tipps halten Sie jedes Volk im Zaum!



KREISLAUF Achten Sie darauf, dass Gebäude, die wirtschaftlich gesehen zusammengehören, auch zusammenstehen. Dann müssen die Träger nicht weit laufen.

Die Unterschiede

Die drei Völker unterscheiden sich im Grunde nur durch wenige spezifische Gebäude und durch den Bedarf an Rohstoffen. Die Amazonen benötigen wesentlich mehr Holz, die Sajiki verbauen dagegen mehr Steine. Die Pimmons brauchen von beidem etwa gleich viel. Die folgenden Tipps lassen sich übrigens auf jedes Volk gleichermaßen anwenden!

Der Einstieg

Was baue ich als Erstes?

Errichten Sie zuerst ein Labor. Die Forschungen nehmen viel Zeit in Anspruch – je frühzeitiger getüftelt wird, desto besser. Wenn Sie einen Forscher eingestellt haben, bauen Sie ein paar zusätzliche Wohnhäuser und bilden die Jugendlichen zu Holzfällern und Steinmetzen aus. So kommen Sie schneller an Rohstoffe.

Wieso stehen die Baumeister untätig an der Baustelle herum?

Bevor die Baumeister loslegen können, müssen die Träger zuerst die nötigen Rohstoffe herbeischaffen. Wenn Sie zu wenig Träger haben, dauert es mitunter Tage, bis Holz und Steine ankommen, denn die Träger transportieren sämtliche Güter im Dorf, nicht nur Baumaterialien. Ein Dorf mit 50 Einwohnern sollte wenigstens fünf Träger haben.

Ich habe Holz, Steine und Bretter – wieso werden meine Gebäude nicht errichtet?

Für manche Gebäude müssen Sie außerdem noch Stahl bereitstellen (zum Beispiel Polizeistation, Metzgerei, Werft). Diesen können Sie jedoch erst ab Entwicklungsstufe 2 herstellen – wenn Sie die Eisenmine und die Schmiede erforscht haben. Bis dahin müssen Sie den Stahl erhandeln.

Keine Bau- bzw. Rohstoffe mehr – was nun?

Erforschen Sie den Hafen beziehungsweise die Werft. Die Arbeiter werden mit den Frachtschiffen automatisch zu rohstoffreichen Inseln übergesetzt. Vergessen Sie nicht, im Frachtschiffmenü „Sammler transportieren" zu aktivieren. Übrigens: Wenn Sie Gebäude platzieren, achten Sie darauf, dass sich am Bauplatz keine Rohstoffe wie Bäume, Früchte oder Steine befinden – sie gehen sonst verloren.

Die Einwohner verlangen Luxusgüter – was mache ich jetzt?

Mit der zweiten Entwicklungsstufe werden die Einwohner wesentlich anspruchsvoller: Wenn sie keine Luxusgüter erhalten, verschlechtert sich ihre Laune. Sorgen Sie für genügend Marktplätze und füllen Sie diese zunächst mit Luxusgütern, die einfach herzustellen sind. Gebäck lässt sich bei allen drei Völkern bequem in einer zusätzlichen Bäckerei produzieren. Die Amazonen und Sajiki können innerhalb der zweiten Entwicklungsstufe schnell und einfach Seifen und Krafttränke aus Wasser herstellen.

Brauche ich eine Polizeistation?

Selten. Wenn Sie Ihre Einwohner bei Laune halten, randaliert auch niemand. Vor allem zu Beginn sollte es leicht fallen, alle Wünsche zu erfüllen. Bei größeren Siedlungen ab 100 Einwohnern verliert man jedoch leicht den Überblick. So kann es vorkommen, dass ein Einwohner böse wird und Waren aus dem Lager stiehlt, Bürger angreift oder Gebäude beschädigt.

Zufriedenheit

Meine Einwohner sind unglücklich! Was kann ich dagegen tun?

Sehen Sie sich die Zufriedenheitsstatistik immer wieder an: Meist fehlen Wohnhäuser, Arbeitsplätze oder Nahrung. Aber auch Raubtiere, Kriminelle oder ungenügend Luxusgüter können Gründe für schlechte Laune sein. Beachten Sie: Es ist wesentlich einfacher, gute Bedingungen zu schaffen, bevor die Einwohner böse werden. Außerdem verbessert sich die Laune der Einwohner nur schrittweise. Die schlimmsten Stimmungstöter und welche Gegenmaßnahmen Sie ergreifen können:

Keine Wohnung

Achten Sie darauf, immer mindestens vier oder mehr freie Wohnungen zu haben. Bei einem Einwoh-

ner, der kein Dach über dem Kopf hat, sinkt das Stimmungsbarometer um 15 bis 25 Prozent! Sobald er in eine Wohnung einziehen darf, erhält er 15 Prozent wieder zurück. Wenn er aber vorher 25 Prozent verloren hat, ist er insgesamt 10 Prozent schlechter gelaunt, als wenn er sofort ein Haus gehabt hätte. Sorgen Sie also vor.

Kein Arbeitsplatz

Errichten Sie eine Arbeitsstätte, bevor Sie einen Einwohner ausbilden. So kann er ohne Verzögerung seinen Arbeitplatz einnehmen. Wenn er tatenlos herumlungern muss, erhält er ein Minus von 25 Prozent und wird schon nach wenigen Tagen kriminell oder verlässt die Stadt.

Keine Nahrung

Essen und Trinken müssen nur Arbeiter und „Unausgebildete". Bauen Sie rechtzeitig zusätzliche Wirtshäuser, denn ein Wirtshaus kann nur 15 Personen bedienen – selbst wenn mehr Vorräte vorhanden sind (das gilt auch für den Marktplatz!).

Handel

Wieso bekomme ich plötzlich weniger Gegenwert für meine Waren?

Je öfter Sie mit einer bestimmten Ware handeln, desto weniger erhalten Sie dafür. Versteifen Sie sich daher nicht auf eine Ware, sondern produzieren Sie so vielfältig wie möglich. Auch Ihre Einwohner wissen das zu schätzen, denn so erfüllen Sie gleichzeitig auch ihre Wünsche. Wenn Sie trotzdem große Mengen absetzen wollen – sei es um ein Lager zu räumen oder überflüssige Waren loszuwerden –, handeln Sie am besten gleich mit der höchstmöglichen Summe von 100 Einheiten.

Ich bekomme für meine Waren wenig! Was mache ich falsch?

Vergleichen Sie die „Preise". Jede Ware hat einen anderen Gegenwert. Für 50 Einheiten Holz erhalten Sie zum Beispiel 15 Einheiten Stahl, für 50 Einheiten Stein aber gleich 25 Einheiten Stahl. Das sind nur fiktive Zahlen – die Preise sind natürlich immer unterschiedlich. Entscheiden Sie je nach Situation, welche Waren Sie feilbieten und welche Güter Sie dafür eintauschen wollen.

Forschung

Wie viel Gold soll ich einem Forscher bezahlen?

Ein Forscher verlangt eine einmalige Zahlung sowie ein tägliches Gehalt. Wenn das tägliche Gehalt niedrig ist, lässt sich eine höhere einmalige Zahlung verkraften. Wenn ein Forscher aber täglich zwei bis drei Einheiten Gold verlangt, sollten Sie lieber abwarten – es kommen täglich neue Forscher durch Ihr Dorf und bieten ihre Dienste an.

Ich habe zu wenig Waren, um sie in Gold für den Forscher zu tauschen!

Im Verlauf des Spiels gibt es immer wieder Forscher, die statt Gold auch Krafttränke als Bezahlung annehmen. Diese können Sie billig erhandeln und das Gold für andere Gelegenheiten aufsparen (Lohn für Ritter). Vergessen Sie nicht, dem Forscher auch immer neue Forschungsaufträge zu erteilen. Sonst sitzt er untätig herum, wird aber gleichzeitig teuer entlohnt.

Kampf

Welchen Ritter soll ich einstellen?

Ritter unterscheiden sich im Sold und bringen unterschiedliche Gefolgsleute mit. Nahkämpfer tragen Schlachten von Angesicht zu Angesicht aus. Axt-, Bolawerfer und Armbrustschützinnen erledigen die Gegner aus der zweiten Reihe. Rammer und Kanonierinnen sind Spezialisten im Kampf gegen gut befestigte Anlagen. Achten Sie darauf, dass ein Ritter mindestens zwei Sorten Gefolgsleute besitzt, damit Sie im Kampf möglichst flexibel sind.

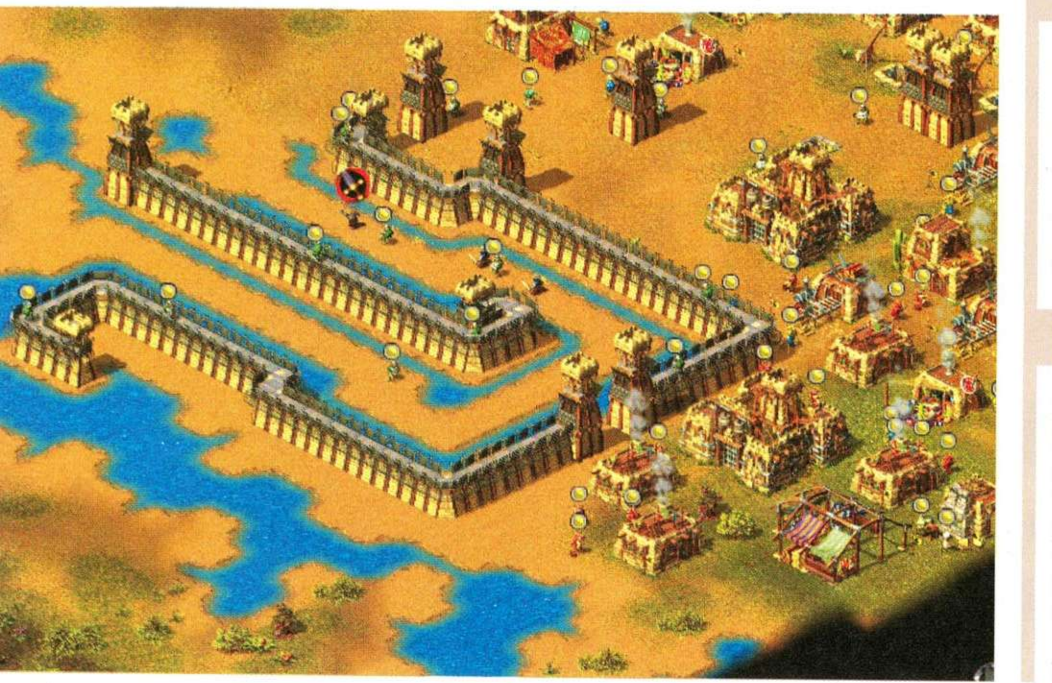
Wozu brauche ich Gardisten?

Gardisten beschützen Ihr Dorf, wenn feindliche Ritter angreifen. Entwickeln Sie die Mauern und verbinden Sie diese mit einem Turm. Auf den Mauern können Ihre Gardisten dann patrouillieren und gegnerische Truppen aus sicherer Distanz attackieren.

Wie soll ich an den Mauern des Gegners vorbeikommen?

Oft legt der Gegner an Landengen lange Mauern an, auf denen Unmengen von Gardisten Wache halten. Doch meistens gibt es noch einen relativ unbewachten Zugang zur feindlichen Siedlung. Nutzen Sie diesen und greifen Sie direkt die Burg an. Wenn diese in Schutt und Asche liegt, ist der Gegner besiegt.

SILKE MENNE



UNDURCHDRINGBAR Der Ritter und seine Gefolgsleute werden von den gegnerischen Gardisten auf den Mauern schon besiegt, bevor sie das Dorf erreichen.

FIFA 2002

FIFA geht in die Saison 2002. Im Gegensatz zu den letzten Versionen hat sich diesmal Grundsätzliches geändert. Unsere Tipps erleichtern den Einstieg.



HIN UND HER Spielen Sie an der Strafraumgrenze gezielte Doppelpässe, um so die gesamte Abwehr „auszuhebeln" und einen Spieler frei vor dem Tor zum Schuss kommen zu lassen.

Anpfiff: So kommen Sie schnell ins Spiel!

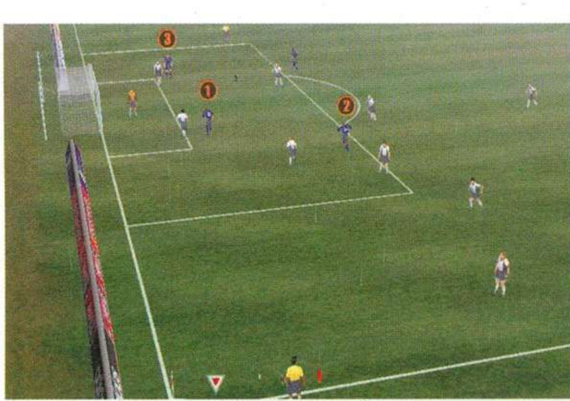
Während sich die Spielweise der *FIFA*-Serie in den vergangenen Jahren nur leicht verändert hat, ist die neue Version eine Herausforderung auch für alte Hasen, weil es einige Neuerungen in Sachen Spielablauf gibt. Mangels Trainingsmodus müssen Sie auf Freundschaftsspiele als Übungsmöglichkeit zurückgreifen. Wählen Sie eine möglichst starke Mannschaft wie beispielsweise Manchester United oder die französische Nationalmannschaft und spielen Sie gegen ein echtes Luschenteam, um sich an die neue Spielweise zu gewöhnen. Fast revolutionär: Man kann ab sofort die Tastenbelegung ändern. Um das auch allen Fans einzuhämmern, ist die Standardbelegung des Gamepads anscheinend so gewählt worden, dass man gar nicht drum herum kommt, sie zu modifizieren. Legen Sie deshalb die Taste für Tricks auf eine Taste, die Sie bequem gemeinsam mit dem Sprintbutton betätigen können.

Der Spielaufbau: bedächtig oder hektisch?

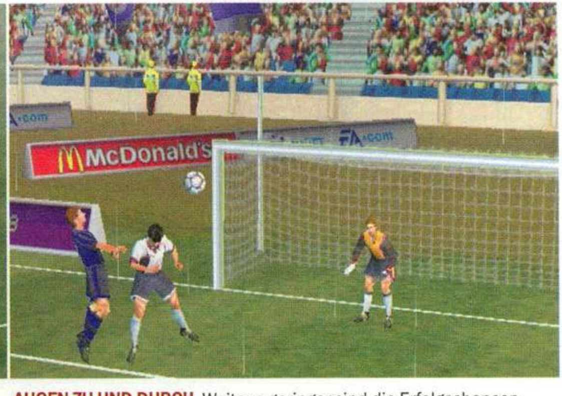
Lange Bälle vom Torhüter aus sind nur empfehlenswert, wenn Sie im Rückstand liegen und das Mittelfeld schnell überbrücken wollen oder wenn Ihr Team unter Dauerdruck steht. Das Problem bei den langen Abschlägen: Die Chancen liegen bei 50 Prozent, dass ein Stürmer oder Mittelfeldspieler an den Ball kommt, wenn ein Gegenspieler direkt daneben steht. Besser geht es per kurzem Abwurf auf nah am eigenen Tor postierte Abwehrspieler. Mit einem sauberen Kurzpass-Spiel gelangen Sie leicht in Richtung Spielfeldmitte oder zu den Flügeln, wo schnelle Außenstürmer eingesetzt werden können, um zum gegnerischen Sechzehnmeterraum vorzudringen. Verzichten Sie mit Ihrem Torhüter auf Abwürfe zu weit entfernten Spielern, da diese immer wieder sehr ungenau ausgeführt werden. Legen Sie vielmehr den Ball auf den Boden und spielen Sie mit dem Goalie wie mit einem normalen Feldspieler einen gezielten Pass. So haben Sie den Spielaufbau Ihrer Mannschaft komplett in den eigenen Händen. Spielen Sie gegen eine sehr starke Mannschaft und sind dementsprechend in der eigenen Hälfte eingeschnürt, sollten Sie es dennoch gelegentlich mit langen Abschlägen probieren. In solchen Fällen ist zudem eine Kontertaktik anzuwenden.

Wie hole ich mir den Ball zurück?

Nur eine frühe Reaktion verschafft Ihnen die Chance, per Stochertaste den Ball zurückzuerobern. Laufen Sie dafür idealerweise von vorne auf den Gegner zu. Von der Seite und von hinten ist es schwieriger, die Stochertaste erfolgreich einzusetzen. Grätschen sollten Sie wirklich nur in Notfällen und dann unbedingt ausschließlich von vorne

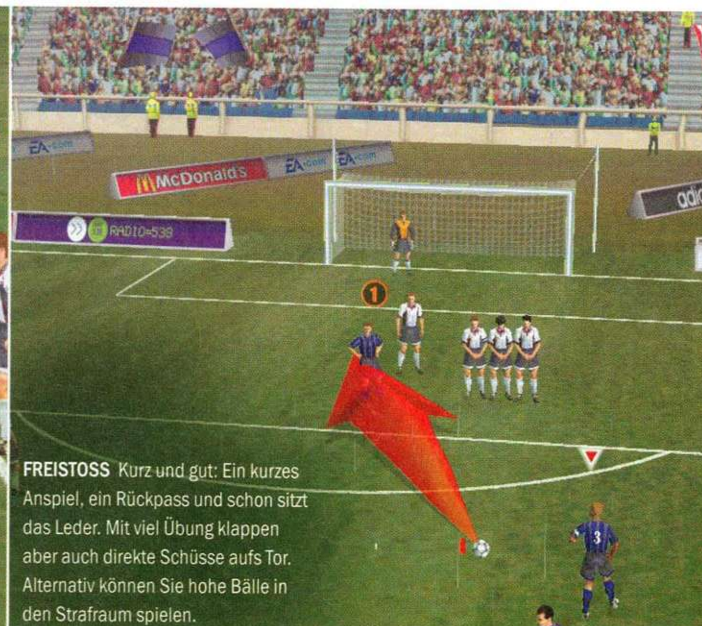


1, 2 ODER 3 ... Spielen Sie bei Ecken den Ball vom Torwart weg, um zum Kopfball zu kommen. Alternativ können Sie auch eine lange Ecke in den Rücken der Abwehr spielen, um dort per Direktabnahme zu treffen.



AUGEN ZU UND DURCH Weitaus geringer sind die Erfolgschancen, durch einen direkten Kopfball eine Ecke zu verwandeln. Es funktioniert aber immer noch. Achten Sie auf die Kopfballwerte Ihrer Stürmer.





FREISTOSS Kurz und gut: Ein kurzes Anspiel, ein Rückpass und schon sitzt das Leder. Mit viel Übung klappen aber auch direkte Schüsse aufs Tor. Alternativ können Sie hohe Bälle in den Strafraum spielen.

DAS TUT WEH Die Grätsche von hinten sollte nur im Notfall eingesetzt werden. Gerade, wenn Sie der letzte Mann sind, zückt der virtuelle Schiedsrichter sehr gerne den roten Karton und schmeißt Sie raus.

oder der Seite. Von hinten ist die Wahrscheinlichkeit sehr gering, per Grätsche an den Ball zu kommen, ohne ein Foul zu begehen. Ein weiterer Nachteil dieser Abwehrvariante besteht darin, dass eine Grätsche Ihren Spieler im Falle eines Misserfolgs zu lange „aus dem Spiel" nimmt. Liegt Ihr Kicker einmal, ist der Gegner weg.

Worauf muss ich bei der Mannschaftsaufstellung achten?

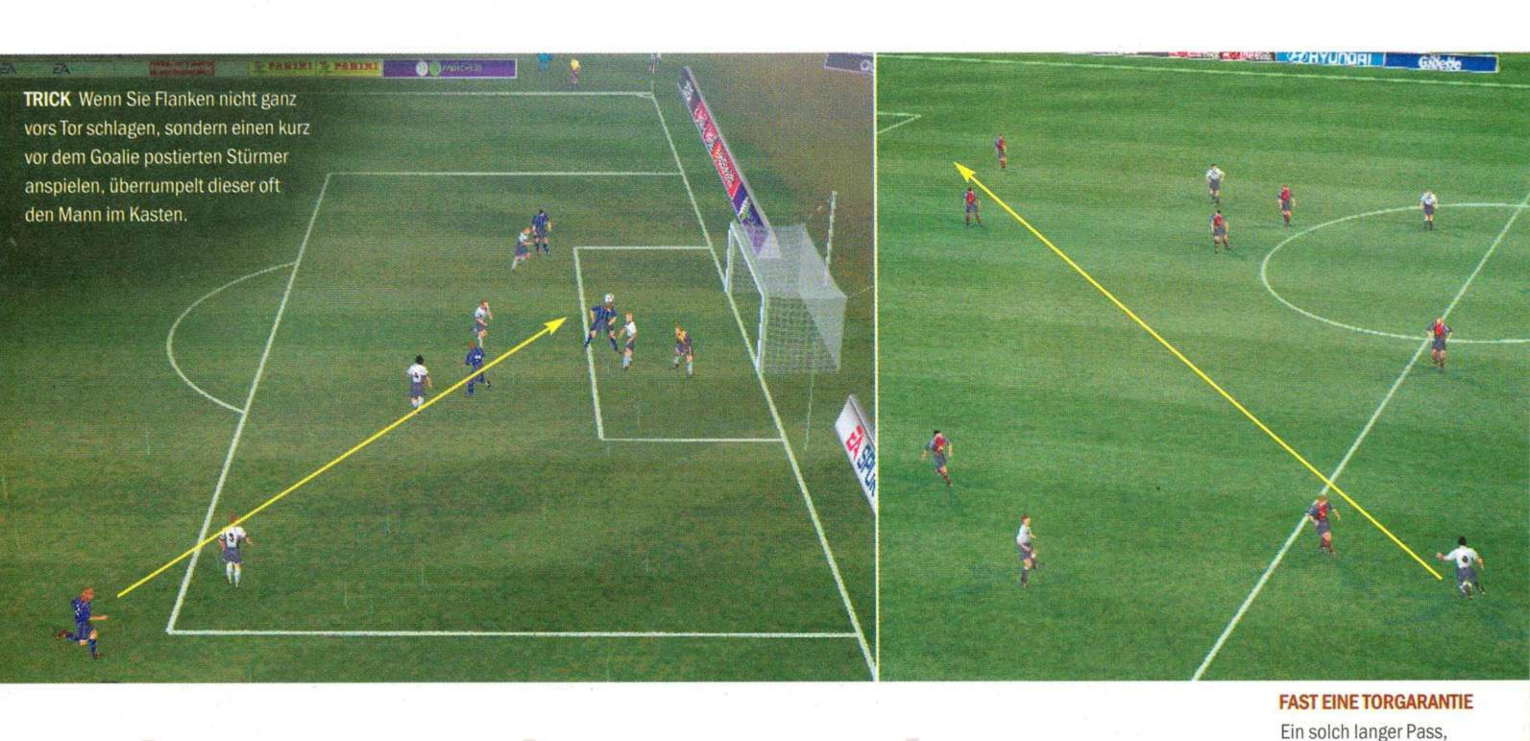
Achten Sie vor allem auf die Werte für die Schnelligkeit der Spieler, denn schnelle Außenstürmer sind immer noch das beste Mittel gegen eine kompakt stehende Abwehr. Lief früher der perfekte Angriff ausschließlich über die Außenpositionen, so haben Sie in diesem Jahr mehr Möglichkeiten, zum Torerfolg zu gelangen. Die „Macht" der Flankenspieler wurde zudem eingeschränkt: So bringen Flanken von außen nicht mehr so häufig einen Kopfballtreffer des in der Mitte postierten Mittelstürmers ein. Ein Angriff über die Außen funktioniert wie folgt: Der Stürmer geht die Linie entlang, schlägt in Höhe der Torauslinie einen Haken nach innen und flankt von der Strafraumlinie den Ball hinein. Ziehen Sie den Ball vom Torwart weg. Um überhaupt eine Chance zu haben, müssen Sie darauf achten, dass Ihr Stürmer gute Kopfballwerte hat. Vorsicht vor dem Dauergebrauch der Sprint-Taste. Sie merken schnell, dass Ihre Spieler langsamer werden. Wenn ein Spieler nicht mehr schnell genug ist, wechseln Sie ihn aus.

Mit neuer Spielweise zum Erfolg!

Waren bei den *FIFA*-Vorgängern fast immer der lange Flankenlauf und der hohe Pass auf den Mittelstürmer die erfolgreichsten Torvorbereitungsvarianten, hat EA Sports hier das Spiel gründlich umgekrempelt. Aufgrund der Kopfballstärke der Abwehrspieler ist dies deutlich schwerer geworden. Eine Art Standardspielzug zum Torerfolg gibt es aber dennoch: Schnappen Sie sich den Ball im Mittelfeld und schlagen Sie einen langen und hohen Pass auf die andere Spielfeldseite in den Lauf des dort postierten Außenstürmers. Dies funktioniert am besten, wenn Sie mit mindestens zwei Stürmern agieren. Laufen Sie nach dem langen Pass mit dem Stürmer los, denn dadurch gelangen Sie in den Rücken des Abwehrspielers, können den Ball mit der Brust annehmen und stehen rund 15 Meter vor dem Tor. Wenn Sie schnell und präzise schießen, ist der Ball mit hoher Wahrscheinlichkeit im Gehäuse. Überhaupt sind lange Flügelwechsel mittels der Hochpass-Taste sehr sinnvoll. Sie verlagern dadurch das Spiel und kommen so aus aussichtslosen Situationen heraus. Auch eine uneigennützige Spielweise führt oft zum Erfolg. Meist sind Dribblings direkt vor dem Tor sehr riskant, die Chancen stehen bei 50:50, dass Sie am Abwehrspieler vorbeikommen. Besonders effektiv ist in einer solchen Spielsituation ein Doppelpass an der Strafraumgrenze. Führen Sie diesen aber nur aus, wenn der anzuspielende Spieler nicht von mehr als einem Gegner umringt ist, sonst kommt der Rückpass nicht durch. Ebenfalls deutlich erfolgreicher sind in diesem Jahr kurze Pässe von der Außenlinie in den Rücken der Abwehr an den Sechzehnmeterraum. Dies bringt oft mehr Gefahr als ein blindlings in den Strafraum geschlagener Flankenball. Passen Sie kurz in Richtung Strafraumgrenze und schießen Sie per Direktabnahme aufs Tor. Wenn ein Spieler kurz vor dem Torwart steht, ist es oftmals auch möglich, einen hohen Ball in diese Richtung zu spielen, um dafür zu sorgen, dass der Stürmer kurz vor dem Torwart an den Ball kommt und diesen ins Tor köpft. Ebenfalls wichtig für den Erfolg Ihrer Mannschaft: das Ausnutzen des neuen Passsystems. Wenn einer Ihrer Spieler gepunktete Linien auf den Rasen „malt", wissen Sie, wohin Sie spielen können. Doch seien Sie auch hier vorsichtig. Ab und an sind diese Laufwege trügerisch, etwa, wenn Sie den Pass „durch" eine Abwehrreihe spielen müssten.

Einsatz Männer! Setzen Sie immer nach!

Nie war es bei der *FIFA*-Reihe so wertvoll, ein Auge auf die Aktio-



TRICK Wenn Sie Flanken nicht ganz vors Tor schlagen, sondern einen kurz vor dem Goalie postierten Stürmer anspielen, überrumpelt dieser oft den Mann im Kasten.

FAST EINE TORGARANTIE Ein solch langer Pass, der in den Lauf des auf der anderen Spielfeldseite postierten Außenstürmers geschlagen wird, ist die gefährlichste Art, vors Tor zu gelangen.

nen des Gegners zu haben und nicht zu weit entfernt von diesem zu stehen. Es gibt diesmal sehr viel häufiger plötzliche Fehler und Ballverluste sowie Abpraller. Wer hier auf Zack ist und sofort nachsetzt, erobert sich oft in aussichtsreicher Position den Ball und kann die Fehler Gewinn bringend ausnutzen. Vor allem die Torhüter produzieren diesmal Abpraller, die Sie ausnutzen sollten.

Mit welcher Taktik soll ich im Abwehrbereich spielen?

Pressing ist hilfreich, um schon im Spielaufbau den Gegner zu stören. Doch beachten Sie, dass auch der Computergegner sehr viel mit langen Pässen auf die Außenpositionen agiert. Bei einer Pressing-Spielweise sind diese oft ungedeckt, da sich Ihre Spieler meistens in der Vorwärtsbewegung befinden. Empfehlenswert ist das Pressing deshalb nur, wenn Sie wirklich Druck machen müssen, also so schnell wie möglich dem Gegner den Ball abluchsen wollen. Spielen Sie in der Verteidigung hauptsächlich mit der Einstellung „normal". Wollen Sie eine Führung über die Runde bringen, stellen Sie ausnahmsweise auf „Zurückgezogen". Bei Freistößen sollten Sie immer auf einen Spieler umschalten, der nicht in der Mauer steht und stellen Sie diesen dann zu den anderen zwei, drei Spielern in dieselbe. Stellen Sie bei Ecken Ihren Spieler an den kurzen Pfosten, wenn dort ein Gegner steht. Steht dort keiner, gehen Sie Richtung Elfmeterpunkt.

Die Standardsituationen

Bei jeder *FIFA*-Neuauflage scheint es schwieriger zu werden, durch Standardsituationen Tore zu erzielen. Die Ecken sind diesmal deutlich uneffektiver als noch bei *FIFA 2001*. Spielen Sie Ecken entweder hart und flach hinein oder aber flanken Sie die Ecke lang herein. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass der Ball nicht zu nahe ans Tor geschlagen wird, weil sonst die verbesserten Goalies zupacken oder das Leder wegfausten. Bei Freistößen sollten Sie ebenfalls einen „Umweg" wählen, um zum Torerfolg zu kommen. Versuchen Sie beispielsweise einen kurzen Freistoß, worauf der angespielte Kicker den Ball entweder nach außen spielt oder zurück zum Freistoßschützen tritt. Direktschüsse sind schwierig zu verwerten, mit etwas Übung aber auch möglich.

Das ideale Spielsystem für Ihr Team

Natürlich müssen Sie darauf achten, welche Spielertypen Sie in



FARBSPIELE Ein Pass in Richtung der angezeigten Laufrichtung wirkt oft Wunder. Nutzen Sie diese neue Passmöglichkeit aus, um dadurch Räume frei zu machen und Konter zu „fahren".



QUERTREIBER! Dadurch, dass Sie nun die Länge des flachen Passes einstellen können, sind Sie in solchen Situationen nicht auf hohe Bälle angewiesen, sondern können den Querpass flach durch den Strafraum schieben.



AKROBATISCH UND PRAKTISCH Per Doppelklick sorgen Sie für spektakuläre Aktionen wie diesen Seitfallschuss. Achten Sie auf das richtige Timing – sonst liegt der Kicker auf dem Hosenboden.

Ihrer Mannschaft haben und das System möglichst an diese anpassen. In vielen Spielen hat sich allerdings ein nicht allzu offensiv ausgerichtetes 4-3-3-System bewährt. Stellen Sie den mittleren Abwehrspieler aus der Viererkette etwas zurück, um lange Bälle abfangen zu können. Lassen Sie beide Außenverteidiger nicht mitstürmen. Stellen Sie die Grundformation so ein, dass Sie mit Ihrem Team nicht zu weit vorne im Feld stehen, da die neue Computerspielweise immer wieder auf lange Bälle auf die Flügel hinausläuft und diese Flügelspieler Ihre Abwehr überlaufen, wenn sie zu weit im Raum postiert ist. Stellen Sie auch in der Dreierkette im Mittelfeld den mittleren Spieler ein wenig zurück, während Sie auch die Dreier-Sturmformation nicht auf einer Linie stehen lassen sollten. Sie können durch das Variieren der Spielsysteme auf verschiedene Situationen reagieren. Wenn zum Beispiel eine Aufholjagd angesagt ist, stellen Sie einmal auf eine 3-4-3-Formation um, die für sehr offensives Brechstangenspiel gut geeignet ist. Stellen Sie einen Libero in die Dreier-Abwehrkette, die Außenmittelfeldspieler müssen sowohl nach vorne, als auch nach hinten laufen, während der Mittelstürmer ein Stück nach vorn gestellt wird. Stellen Sie alle Männer weit nach vorne und spielen Sie mit Pressing. Außerdem sollten Sie lange Pässe spielen, um so Druck auf die gegnerische Abwehr auszuüben. Wenden Sie diese Taktik an, wenn Sie in Rückstand liegen und den Ausgleich erzielen wollen. Grundsätzlich gilt, dass Sie Ihre Spielweise auch dem Gegner anpassen sollten. Wenn dieser zum Beispiel nur mit einer Spitze antritt, ist es nicht nötig, mit vier Abwehrspielern zu agieren.

Wie rette ich eine Führung über die Zeit?

Mit einer 5-4-1-Taktik können Sie sich bei eigenen Führungen hinten „reinstellen" und auf Konter spielen. Um auch wirklich Entlastungsangriffe starten zu können, müssen die Außenverteidiger nach vorne stürmen. Spielen Sie mit einem Libero hinter der Abwehr, aber stellen Sie Ihre Mannschaft in der eigenen Hälfte nicht zu weit zurück, sondern aktivieren Sie eine mittlere Raumeinstellung. Der einzige Stürmer muss besonders schnell sein, aber auch die beiden Außenverteidiger sollten keine lahmen Enten sein. Stellen Sie im Strategiemenü Ihre Mannschaft auf Konter ein und spielen Sie lange Bälle. Pressing sollten Sie hier nicht einstellen, vielmehr tut es die Einstellung „normal". Diese Strategie wählen Sie, wenn Sie nur knapp führen, also nicht mehr als zwei Tore vorne liegen. Eine ganze Halbzeit lang ist diese Taktik sehr kräfteraubend. Am besten setzen Sie sie 25 Minuten vor Schluss ein. Gegen spielerisch schwache Mannschaften können Sie diese Taktik auch zu Beginn anwählen, um von Ballverlusten im Mittelfeld zu profitieren und den Gegner gnadenlos auszukontern.

Der Saisonmodus: Wie verbessere ich mein Team?

Wenn Sie eine ganze Saison absolvieren wollen, können Sie vom eingeschränkten Managerpart Gebrauch machen. Um sich zu verstärken, sollten Sie die Finger von den großen Namen im Weltfußball lassen. Ein Luis Figo kostet über 80 Millionen, das ist fast das Dreifache des Gesamtbudgets eines 1. FC Köln. Durchforsten Sie stattdessen die weniger bekannten Clubs nach Spielern, die einen hohen Schnelligkeitswert vorweisen können. Wenn es partout ein Zidane sein soll, reicht es oftmals, zwei oder drei Ihrer Ersatzspieler zu verkaufen. Übrigens: Wenn Sie ein eigenes Team erstellen, müssen Sie nicht aufs Geld achten.

THORSTEN SEIFFERT

Fußball Manager 2002

Sie wollen Ihren Verein ganz nach oben bringen? Dazu bedarf es viel harter Arbeit und Geschick. Unsere Tipps machen es Ihnen leichter.



MIT SYSTEM Richten Sie Ihr Spielsystem an den vorhandenen Spielern aus. Es nützt nichts, mit Libero zu spielen, wenn Sie keinen guten Mann für die Position im Kader stehen haben.

Bevor die erste Saison losgeht: Welche Vorbereitungen muss ich treffen?

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, gilt es erst einmal auszuloten, wo Ihre Mannschaft Stärken und Schwächen hat. Schauen Sie sich Ihren Kader genau an und versuchen Sie Schwachstellen auszumerzen, indem Sie auf dem Transfermarkt sinnvoll zuschlagen.
Kreieren Sie anhand der spielerischen Qualitäten und Fähigkeiten Ihres Teams Ihr Spielsystem. Es nützt nichts, ein 4-3-3-System zu spielen, wenn Sie nur zwei wirklich gute Stürmer haben. Haben Sie einen Klasse-Libero im Kader, spielen Sie halt auch mit diesem altmodischen System. Sortieren Sie notfalls Spieler aus und holen Sie für fehlende Positionen neue Leute. Stimmen Sie auch den Trainingsplan auf Ihr System ab. Spielen Sie beispielsweise 4-3-3 oder 3-4-3 mit schnellen Außenstürmern, sollten Sie auch im Training das Flanken üben lassen. In der Vorbereitungszeit auf die neue Saison sollten Sie zahlreiche Freundschaftsspiele absolvieren, um den Spielern das System „einzuhämmern". Je ein Trainingslager in der Vorbereitung und eines in der Winterpause sind ebenfalls Pflicht.

Das Training: Wie halte ich meine Spieler fit?

Das Training ist der Schlüssel zum Erfolg. Wenn Sie einen Top-Co-Trainer verpflichten, können Sie ihm das Training aufbürden, ohne große Angst haben zu müssen, dass es starke Einbrüche gibt. Dennoch: Wer ein Klasse-Team haben will, muss selbst am Trainingsplan basteln. Konfigurieren Sie diesen nach den Gegebenheiten Ihres Teams und der von Ihnen verwendeten Taktik. Trainieren Sie die Abseitsfalle, wenn Sie sie einsetzen wollen, regelmäßig. Pressing zu spielen, ist so gut wie Pflicht, um den Gegner schon früh zu stören. Doch diese Spielweise benötigt viel Kraft, so dass Sie a) in jeder Woche Pressing üben sollten und b) im Wochenplan Erholungsangebote berücksichtigen müssen. Kondition sollten Sie in der Vorbereitung verstärkt „bolzen" lassen, innerhalb der Saison jedoch nicht wöchentlich – und wenn, dann nur am Anfang einer Woche. Wenn die Frische bei Ihren Spielern nachlässt, setzen Sie ein, zwei Wochen auf leichtes Training und verstärken das Rotationsprinzip. Gönnen Sie Ihren Schlüsselspielern dadurch eine Pause. Wenn es gar nicht mehr läuft und Ihr Team wie ein Haufen Dorfdeppen agiert, können Sie die Trainingsform „Straftraining" einsetzen. Dies sollte aber die letzte Möglichkeit sein. Vorher können Sie die Trainingsform „Mutprobe" ansetzen. Sie lässt die Moral im Team steigen. Aber Vorsicht: Nutzen Sie sie maximal einmal im Monat, sonst erreichen Sie das Gegenteil. Wenn ein einzelner Spieler einmal völlig neben der Kappe ist, ordnen Sie ein Einzeltraining oder sogar ein Einzelgespräch an.

Das Stadion: Soll ich Topzuschläge erheben?

Topzuschläge sind nur ratsam, wenn das Spiel ohnehin restlos ausverkauft wäre, etwa bei Derbys oder Spitzenspielen. Ansonsten bleiben die Fans gerne einmal fern, wenn der Eintrittspreis zu hoch ist. Schaffen Sie den Fans ein Heim im Stadion. Bauen Sie ein Hotel und sorgen Sie für die Errichtung einer S-Bahn-Station. Wenn Sie ein Stadion mit einem geringen Fassungsvermögen haben, bauen Sie es behutsam aus. Alles unter 40.000 Zuschauern Fassungsvermögen wird Ihnen Probleme bereiten, da die Einnahmen dann sehr gering sind. Mehr als 70.000 sind übrigens kaum notwendig, auch wenn die neuen Stadionmodelle, die Sie errichten können, Ihnen etwas anderes vorgaukeln. Darunter gibt es nämlich kaum Modelle unter 90.000 Zuschauern Fassungsvermögen. Bauen Sie lieber Ihr vorhandenes Stadion aus. Das ist günstiger als ein kompletter Neubau. Wichtig: Vergessen Sie den Bau von VIP-Logen nicht!

Was muss ich bei den Transferverhandlungen beachten?

Wenn Sie einen geeigneten Spieler gefunden haben, der perfekt zu Ihrem Team passt, geht es an den Verhandlungstisch. Mit den Stern-Buttons können Sie vorgefertigte Angebote abgeben. Bei einem Ein-Stern-Angebot ist es längst nicht sicher, ob der Spieler auf Ihr Angebot eingehen wird. Bei einem Drei-Sterne-Angebot hingegen ist die Chance sehr hoch. Versuchen Sie immer, eine Option zur Vertragsverlängerung in den Vertrag schreiben zu lassen. Der Spieler

darf so eine Option aber auf keinen Fall bekommen. Wenn es nicht sehr dringend ist, sollten Sie einen Spieler erst einmal beobachten lassen, bevor Sie ihn verpflichten. So bekommen Sie einen besseren Aufschluss über seine aktuelle Form. Bevor Sie einen namhaften Spieler von einem Verein weglotsen, sollten Sie immer einmal auf die Transferliste schauen, denn dort finden sich ab und an echte Schnäppchen. Schauen Sie sich frühzeitig die Kader der Konkurrenzvereine an, um zu sehen, ob es nicht einige Cracks gibt, deren Verträge zum Saisonende auslaufen. Dann sind diese ablösefrei zu haben. So schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie schwächen die Konkurrenz und müssen nicht so viel Geld ausgeben.

Wie kann ich versuchen, ein Spiel „umzudrehen"?

Wenn es partout nicht laufen will im Spiel und Ihre Mannschaft nur müde rumkickt, haben Sie zahlreiche Möglichkeiten. Sorgen Sie bei einem Rückstand dafür, dass Ihr Team den Einsatz erhöht. Der Einsatzbalken sollte nicht grundsätzlich auf die höchste Stufe gestellt werden, da so Fouls und Verletzungen deutlich häufiger auftreten. Wenn Sie jedoch einen kurzfristigen Effekt wünschen, ist dies eine gute Möglichkeit, Ihr Team anzustacheln. Behalten Sie während des Spiels immer die Noten der einzelnen Kicker im Blick. Wenn Ihr Torwart einen rabenschwarzen Tag hat, sollten Sie sich nicht scheuen, ihn zur Pause auszuwechseln. Eine weitere Möglichkeit, eine Wende in einem Spiel herbeizuführen, ist die Umstellung der Taktik. Spielen Sie grundsätzlich über die Flügel? Dann versuchen Sie es einfach einmal ausschließlich durch die Mitte. Wenn Ihre Abwehr schlecht drauf ist, verzichten Sie auf die Abseitsfalle und spielen Sie lange Bälle aus der Abwehr heraus.

Wie viele Spieler sollten in meinem Kader stehen?

Ein großer Kader hat Vor- und Nachteile. Ein großer Kader ist sinnvoll, wenn Sie im Europacup spielen. Sie können ein Rotationsprinzip etablieren, um so die Fitnesswerte der einzelnen Kicker im grünen Bereich zu halten. Dieses Rotationsprinzip ist bei einem großen Kader auch wichtig, damit Spieler nicht unzufrieden werden. Wer nicht spielt, verliert Motivationspunkte. Die besondere Brisanz an diesem System ist aber die Tatsache, dass Sie sich meistens keine 22 gleichwertigen Spieler leisten können. Trotzdem: Es ist immer noch besser, einen fitten 10er-Spieler einzusetzen, als einen völlig ausgepumpten Kicker mit dem Wert 13 auf den Platz zu schicken. Wenn Sie beim Kauf von Balltretern auf gute Nebenpositionen Ihrer Spieler achten, kommen Sie übrigens mit deutlich weniger Profis aus. Auf diese Weise vermeiden Sie unzufriedene Ersatzspieler und steigern die Qualität Ihres Teams, weil es deutlich mehr Taktikmöglichkeiten besitzt.

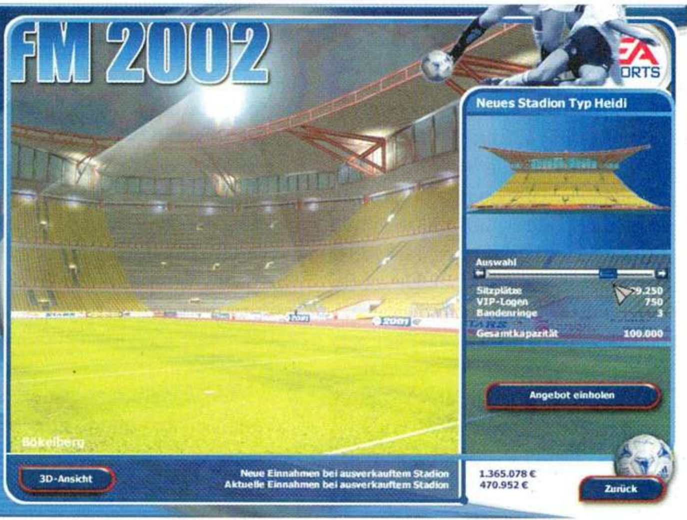
Wie gut arbeiten die Assistenten? Was sollte ich unbedingt selbst machen?

Man kann natürlich alle Aufgaben vom PC erledigen lassen, sinnvoll ist das jedoch nicht. Am besten ist immer ein Mittelweg. So sollten Sie einen Assistenten damit beauftragen, die Verträge Ihrer Spieler zu verlängern, denn dann entgeht Ihnen garantiert kein auslaufender Vertrag. Trotzdem ist es wichtig, ständig einen Blick auf die Arbeit der Assistenten zu werfen und gegebenenfalls einzugreifen. Sinnlos ist es zum Beispiel, den PC die Transfers erledigen zu lassen, da Sie besser entscheiden können, für welchen Mannschaftsteil Verstärkung notwendig ist. Der Fanartikelverkauf hingegen kann getrost automatisiert werden. Noch ein Wort zu den Mitarbeitern: Achten Sie auf Qualität und weniger auf den Preis. Es kann sich durchaus lohnen, einen erstklassigen Torwarttrainer einzustellen, denn dieser wird Ihrem Spieler zu deutlichen Verbesserungen und einem Anstieg der Spielwerte verhelfen. Auch ist es wichtig, einen guten Co-Trainer zu verpflichten, damit Sie das Training mal aus den Händen geben können. Werfen Sie zudem regelmäßig einen Blick auf die Jugendabteilung. Selbst wenn Sie dort nur Spieler mit 5er- oder 6er-Werten finden und Sie diese nicht weiter ausbilden können, bringen sie immer noch etwas Geld in die Kasse, wenn man sie verkauft.

THORSTEN SEIFFERT



OBERLEHRER Achten Sie immer auf die Noten Ihrer Spieler und wechseln Sie schlechte Spieler aus.



TRAUTES HEIM Bevor Sie ein komplett neues Stadion errichten, sollten Sie lieber Ihr vorhandenes kontinuierlich ausbauen. Vergessen Sie nicht, VIP-Logen einzurichten!

Half-Life: Blue Shift

Willkommen in der Black-Mesa Versuchsanstalt. Das kommt Ihnen bekannt vor? Im neuesten Half-Life Abenteuer spielen Sie den treuen Wachmann Barney. Wir führen Sie durch alle kniffeligen Stellen des Spiels.



HOCH HINAUS
Um nach oben zu gelangen, müssen Sie an diesem Kontrollpult die beiden Aufzüge so bewegen, dass Sie über die Kisten an die Leiter kommen.

Der Start: Wie gelange ich über das Gitter?

Nachdem Sie über den Schreibtisch geklettert sind und so größere Schäden durch die Säure auf dem Boden verhindert haben, geht es in den kleinen Raum. Dort klettern Sie die Leiter hinauf und sprechen mit dem Wissenschaftler, der dort versteckt ist. Er gibt den Hinweis, dass Sie durch den Abwasserkanal müssen. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie wieder hinunter und über das Gitter. Sie kommen drüber, indem Sie den Bürostuhl davor schieben und draufsteigen. Mittels einer Art Seilzug überwinden Sie den Abgrund und betätigen den Schalter für die Tore, der sich hinter einer kleinen Tür im Norden verbirgt. Da das nördliche Tor sich nicht öffnen lässt, müssen Sie nach Süden. Sie gelangen zu zwei Hebebühnen. Sie müssen die Schalter am Kontrollpult so einstellen, dass Sie von der ersten Bühne auf die Kiste und von dort auf die zweite Hebebühne springen können. Nun können Sie problemlos die Leiter nach oben klettern.

Wie komme ich durch den Müllzerkleinerer im Wasser?

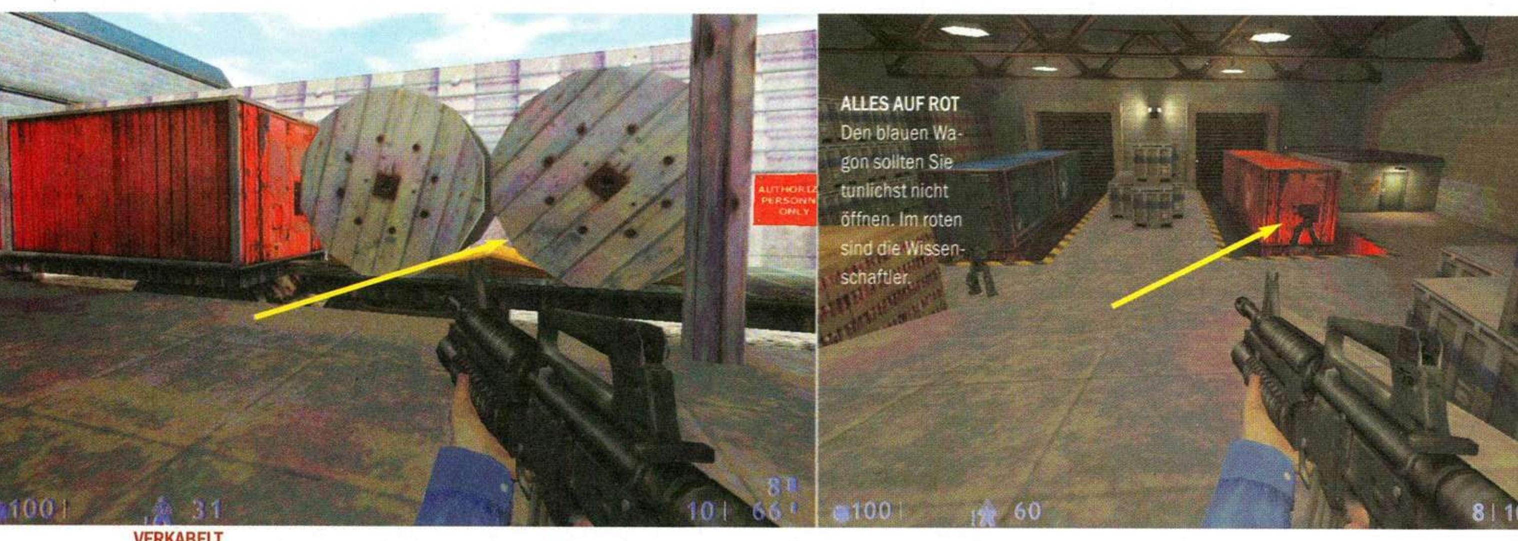
Wenn Sie versuchen durchzuschwimmen, werden Sie schnell das Spielende erleben. Sie müssen den Müllvernichter auseinandersprengen. Nachdem Sie im Abwasserkanal gleich am Anfang zwei Ventile betätigt haben, geht es weiter eine Leiter hinauf und links. Dort finden Sie einen Knopf, der auf der anderen Seite einen Fahrstuhl herbeizaubert, auf dessen Ladeluke ein Fass mit Sprengstoff steht. Gehen Sie den Weg zurück und überqueren Sie am Anfang des Kanals den Steg, klettern Sie die Leiter links hinauf und schwimmen Sie durch das zerschlagene Fenster im Becken. Vorsicht vor den Aliens, die an der Decke hängen! Öffnen Sie das Ventil, so dass das Becken mit Wasser gefüllt ist. Schwimmen Sie wieder aus dem Raum hinaus und springen Sie von einem Fass auf den Rand. Dort liegt Munition. Da die Brücke im nächsten Raum zerstört ist, müssen Sie über das Rohr klettern. Nach einigen Metern kommen Sie zu einem Fahrstuhl. Diesen aktivieren Sie, indem Sie ein Stück weiter einen Schalter betätigen. Nun stehen Sie beim Sprengstoff-Fass und können es ins Wasser schieben, so dass der Müllvernichter gesprengt wird.

Was muss ich im dampfenden Raum machen?

Im Kapitel „Captive Freight" klettern Sie die Leiter hoch und erblicken einen Lastwagen. Vorsicht, dieser wird von zwei automatischen Geschützen umrahmt. Trotzdem lohnt es sich, den Wagen zu betreten. Im Innenraum finden Sie einiges an Munition und Dynamit. Gehen Sie anschließend durch die Tür zum Lagerhaus. Am Auto liegt die Magnum. Sie gelangen zu einem vor Dampf nur so sprühenden Raum. Die Sichtweite ist nahe null. Wenn Sie sich jedoch ein Stück vorwagen, finden Sie einen Schalter an der Seite, der die Dampfstrahler ausschaltet. Gehen Sie weiter, bis Sie mit dem Fahrstuhl in den Keller fahren können. Neben den Aliens müssen Sie auch auf die elektrischen Strahlen achten. Weiter geht es durch das Rohr, das aus der Decke ragt. Sie kommen in dieses Rohr, indem Sie die große Kiste davor stellen und einfach hochspringen.

Wo finde ich nur Dr. Rosenberg?

Nachdem Ihnen der sterbende Wissenschaftler von Dr. Rosenberg erzählt hat, geht es auf die Suche. Gehen Sie durch das Treppenhaus in ein kleines Lager im ersten Stock. So kommen Sie durch einen weiteren Raum ins Freie. Achten Sie auf die vielen heranstürmenden Soldaten. Über die Mülltonne und einen Reifen gelangen Sie in den zweiten Stock, wo Sie zum Sicherheitsbüro müssen. Dort gibt es nämlich massig Munition, um die weiteren Abenteuer zu überstehen. Weiter geht es zum kleinen Bahnhof, wo Sie erst einmal wieder einige Soldaten aus dem Weg räumen müssen. Nun erblicken Sie zwei Wagons, einen blauen und einen roten. Wenn Sie lebensmüde sind, öffnen Sie beide, ansonsten finden Sie lediglich im roten Wagon einige Wissenschaftler, während der blaue Wagen voller Aliens ist. Durch die Tür rechts neben dem roten Wagon kommen Sie zur nächsten Verladestation. Auch hier warten Soldaten auf Sie. Den roten Wagon in diesem Areal



ALLES AUF ROT Den blauen Wagon sollten Sie tunlichst nicht öffnen. Im roten sind die Wissenschaftler.

VERKABELT Zerschießen Sie diese Keile, um die großen Kabeltrommeln aus dem Weg zu räumen und in den Wagon zu gelangen.

öffnen Sie, indem Sie die Keile zwischen den riesigen Rollen wegschießen. Befreien Sie den Wissenschaftler und ziehen Sie weiter durch das durch eine heftige Schießerei geöffnete Tor. Den Panzer in diesem Bereich setzen Sie mit der Bazooka außer Gefecht, die Sie in dem Lastwagen finden. Nun rennen Sie durch die Tür hinter dem Wagon mit dem Panzer. Sie erblicken einen weiteren Wagon mit vier Gasflaschen, die Sie in die Luft sprengen. Durch das Loch kommen Sie zu einer Drehscheibe und schalten die Wachen dort aus. Bewegen Sie die Scheibe im Kontrollraum und öffnen Sie Tor 5. Fahren Sie mit dem Zug aus Tor 5 und öffnen Sie den Wagon. Sie haben Dr. Rosenberg gefunden. In der Folgezeit müssen Sie auf den Doktor achten. Setzen Sie ihn also nicht gefährlichen Feuergefechten aus, sondern gehen Sie stets vor dem Wissenschaftler in einen Raum. Er führt Sie anschließend wieder zurück. Dabei zeigt er auf eine unscheinbare Wand, durch die Sie brechen müssen, um zurückzugelangen.

Wie verlasse ich den Alienplaneten wieder?

Nach einigen Hüpfeinlagen auf dem Alienplaneten gelangen Sie zu einer Ebene, in der ein riesiger Kristall auf Sie wartet. Daneben steht ein Kontrollpult. Schalten Sie als Erstes die blaue Kiste an, damit wieder Strom fließt. Gehen Sie nun zu den beiden Schaltern und drehen Sie daran, bis beide Kontrolllampen grün aufleuchten. Nun flüchten Sie so schnell es geht in den kleinen Gang und klettern dort durch das Loch in der Decke, um nach oben zu gelangen. Achtung: Am Ende des Ganges warten einige Aliens auf Sie. Erledigen Sie die Unholde und laufen Sie weiter nach oben, bis Sie das Transportfeld erblicken. Springen Sie schnell in das Feld, da es möglich ist, dass es zusammenbricht und so das Spiel beendet wäre. Nun kommen Sie zurück zu Rosenberg.

Das Finale: Wie komme ich über das Kühlwasser?

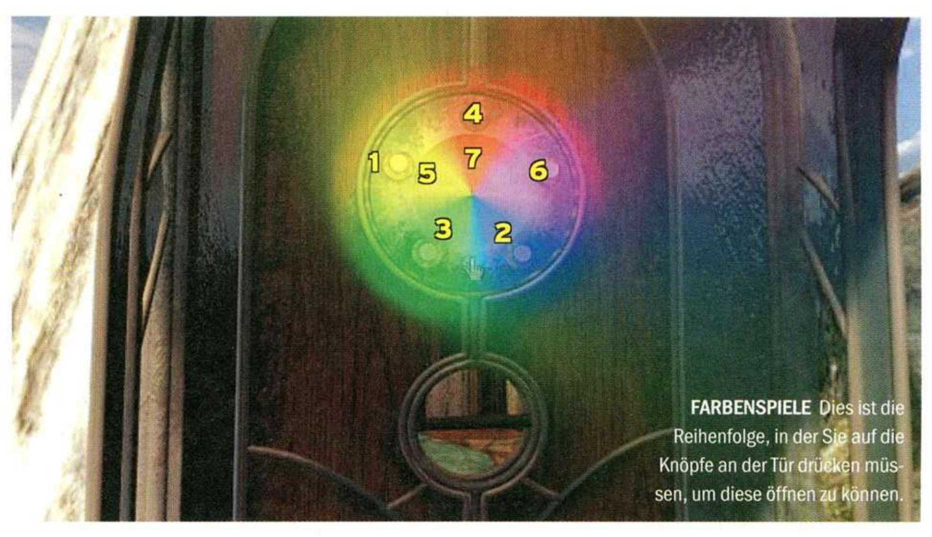
Um die Tür zur Kühlmittelpumpe zu durchbrechen, müssen Sie das fehlende Stück der Zündschnur ersetzen. Dies tun Sie mittels eines in der Nähe stehenden Fasses. Pumpen Sie anschließend das Kühlmittel im Kontrollraum ab und fahren Sie mit dem Fahrstuhl abwärts. Überbrücken Sie das fehlende Stück der Brücke mit den beiden Fässern, die auf dem Boden stehen. Nun geht es wieder hoch, Kühlwasser wieder ins Becken und über die improvisierte Brücke. Wenn Sie mit Dr. Rosenberg zusammentreffen, wird er Sie anleiten, damit Sie wieder auf die Erde katapultiert werden können. Ziemlich schnell ruft der Doc um Hilfe, da es Kühlprobleme gibt. Laufen Sie deshalb schon vorher zum Notventil. Wenn Sie dieses betätigen, erscheinen noch einmal einige Aliens, also Vorsicht! Ist alles wieder im grünen Bereich, gehen Sie zurück in den Kontrollraum und helfen dem Doc, das Ende des Spiels herbeizuführen. Erst wenn alle Wissenschaftler weg sind, dürfen auch Sie gehen. Die Schicht ist vorbei! THORSTEN SEIFFERT

JUMP & RUN Auf dem Alienplaneten müssen Sie in bester Jump&Run-Manier über die Felsen springen.



Myst 3: Exile

Hilfe für alle, die beim großen Abenteuer Myst 3 nicht weiterwissen. Unsere Komplettlösung lässt keine Fragen offen.



FARBENSPIELE Dies ist die Reihenfolge, in der Sie auf die Knöpfe an der Tür drücken müssen, um diese öffnen zu können.

Der Start ins große Abenteuer

Hören Sie, was Catherine Ihnen erzählt, und gehen Sie in den kleinen Raum, wo Sie Atrus herbeiholen, indem Sie das Releeshahn-Buch in der Glaskuppel inspizieren. Folgen Sie anschließend Saavedro nach J'nanin, wenn dieser sich das Buch „krallt" und damit verschwindet. Folgen Sie ihm nicht in den Tower, denn er schließt sich dort ein.

Wie kann ich mit dem Fahrstuhl im Turm nach oben fahren?

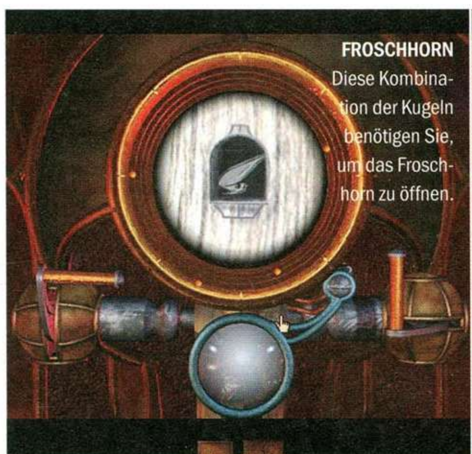
Lassen Sie den Fahrstuhl erst einmal alleine nach oben fahren. Nun steigen Sie in das Loch und stellen die vier Mechaniken so ein, dass Sie die Kontrollen des Fahrstuhls von innen bedienen können. Sie finden die Einstellungen in Saavedros Buch. Die Zahnräder müssen so eingestellt werden, dass das „Loch" direkt in einen Zahn ragt, während die Gewichte wie folgt stehen müssen: Unten – Mitte – Mitte. Das Rad wird so gedreht, dass die Ihnen zugewandte Seite die Schraube in der Mitte hat, während bei den anderen beiden „Flügeln" die Schraube nach außen zeigt. Nun können Sie den verbleibenden Schalter einfach drücken, so dass das Metallstück unten einrastet. Steigen Sie hinauf, rufen Sie den Fahrstuhl und fahren Sie mit ihm nach oben. Dort sehen Sie Saavedro verschwinden. Steigen Sie aus und drücken Sie den blauen Knopf.

Wie finde ich die drei Symbole, die Saavedro geändert hat?

Für jeden Projektor gilt ein entsprechendes Symbol (Frosch, Vogel, Kreis). Sie müssen die beiden Hebel für die Entfernung (links) und die Schärfe (rechts) betätigen, bis Sie das Symbol mit den Symbolen an den Eingängen der weißen Hörner in Einklang gebracht haben. Das Froschsymbol stellen Sie wie folgt ein: Süd-Süd-West (Kugel 1), West (Kugel 2), Süd (Kugel 3) und Ost (Kugel 4). Die erste Kugel ist die auf der äußersten Bahn, die vierte die auf der innersten. Für das Vogelsymbol müssen die Kugeln wie folgt stehen: NNW (1), WSW (2), S (3), SW (4), während der Kreis so herbeigezaubert wird: NNW (1), OSO (2), SSO (3) und W (4).

Wie öffne ich die Hörner?

Die Hörner öffnen Sie nun mit den richtigen Kombinationen aus dem Turm.
In der Nähe des ersten Horns befindet sich ein Durchgang mit einer Leiter nach unten. Dort angekommen, versperrt ein metallener Ball die Tür. Schauen Sie sich dafür in der Gegend um, wo Sie die Leiter nach unten gefunden haben. Einige Schritte rechts von der Leiter finden Sie eine weitere, die Sie nach unten auf den Felsen bringt. Drücken Sie den linken Schalter, dann den rechten. Der Ball rollt in Richtung Leiter. Jetzt wieder eine Links-Rechts-Kombination und der Ball ist aus dem Weg. Gehen Sie nun zur Tür, um diese zu öffnen. Jetzt zurück zu den Schaltern, 2x links und 1x rechts gedrückt und der Ball rollt in den Raum. Drücken Sie nun wieder den rechten Schalter, gehen Sie in den Raum und reisen



FROSCHHORN Diese Kombination der Kugeln benötigen Sie, um das Froschhorn zu öffnen.



VOGELHORN Die Kombination für das Horn mit dem Abbild des Vogels.



KREISHORN Durch die Kombination gelangen Sie in das Kreis-Horn.

Sie mit der richtigen Kombination aus dem Turm ins Zeitalter Amataria. Um das Froschhorn zu öffnen, müssen Sie alle Lichtpfosten aufeinander richten. Drehen Sie zuerst so lange das Steuerrad am Sandstrand, bis der Sonnenkollektor im Wasser das Sonnenlicht auf den Verteiler lenkt. Dieser strahlt den gelben Lichtpfosten als Ersten an. Drehen Sie nun den gelben Lichtpfosten, bis der Sonnenstrahl auf den blauen Lichtpfosten weitergeleitet wird. Von dort wird dieser auf den grünen weitergeleitet. Laufen Sie nun zum grünen Pfosten, um den Sonnenstrahl von da auf den roten umzuleiten. Drehen Sie den roten dann so lange, bis der Strahl auf einen zweiten gelben Pfosten gelenkt wird. Von dort geht es weiter zum lila Lichtpfosten, der wiederum die Sonne auf einen zweiten roten treffen lässt. Der zweite rote Pfosten schließlich lenkt die Sonne auf eine Apparatur, die vor dem Frosch-Horn postiert ist. Nun laufen Sie zu diesem Horn und schauen sich die kreisförmig angeordneten Knöpfe über dem Türgriff an. Drücken Sie die Knöpfe in der Reihenfolge, in der das Sonnenlicht auf die Lichtpfosten trifft, also: gelb, blau, grün, rot, gelb, lila, rot. Die Tür öffnet sich und mithilfe der Kombination aus Saavedros Turm kommen Sie nach Voltaic.

Um das Vogel-Horn zu öffnen, gehen Sie zu Saveedros Arbeitszimmer, aber nicht hinein, sondern daran vorbei (durch den Turm). Sie kommen zu einer roten Pflanze. Berühren Sie diese und sie wird sich öffnen. Nun gehen Sie nach links und berühren dort den Ball. Ein Wesen tritt heraus. Steigen Sie die Stufen zu den roten Sporen hinauf, denn dort befindet sich eine große Blüte. Bewegen Sie den Blütenstängel an der Stelle, an der das Wesen platziert ist. Durch die entstehende Sprossenbrücke geht es ins Horn. Mit der Kombination aus Saavedros Turm gelangen Sie nach Edanna.

Wie gehe ich auf Edanna vor?

Fahren Sie mit der spiralförmigen Pflanze nach oben bis zum Vogel. Dort drücken Sie rechts auf eine Art Palme. Sie zieht ihre Blätter zurück und lässt die Sonne durch. Gehen Sie zur roten Sonnenblume auf der anderen Seite und berühren Sie sie. Sie ist eine Lupe, die die Sonnenstrahlen verstärkt. Lassen Sie so den pflanzlichen Wasserspeicher platzen. Gehen Sie zurück zur Spiralblume und rasen Sie dann in die Tiefe. Nun geht es am Elektrofisch vorbei zu einer Blüte. Drücken Sie diese, damit der Fisch herbeigesogen wird. Der Trick des Levels ist es, den Fisch so weit herunterzusaugen, dass seine Elektrostrahlen die Fleisch fressende Pflanze attackieren und diese den Vogel freilässt.

Wie gehe ich an der ersten Lichtpflanze vor?

Ziehen Sie an ihr, damit ein Blatt hervorkommt. Nun drücken Sie auf die Liane. Schwingen Sie sich anschließend nach rechts zur Falle. Drücken Sie die Kurbel, dann klicken Sie auf die roten Beeren. Die heruntergefallene Beere berühren Sie ein zweites Mal. Nun geht es an der Kurbel vorbei bergab. Sie sehen, wie sich das weiße Wesen die Beere schnappt. Drücken Sie auf den Schalter rechts vor Ihnen. Das Wesen entkommt der Falle, doch Sie können nun geradeaus schwingen. Drüben gehen Sie an der zweiten Lichtpflanze vorbei zur großen Zeichnung. Aktivieren Sie den Wasserspeicher und gehen Sie links herunter zu den blauen Lilien. Die letzte Lilie muss die vorletzte anvisieren, diese wiederum kann auf ein Blatt gerichtet werden, das eine Brücke bildet. Laufen Sie weiter zum nächsten Wasserspeicher und dann hinauf zum Brückenblatt zur Sonnenblume. Dort steht eine weitere Lilie. Die Sonnenstrahlen von dort müssen auf die obere der beiden Lilien gelenkt werden. Von dort lenken Sie sie auf die Sonnenblume, von da dann auf den Wasserspeicher. Er zerplatzt, der Vogel kommt frei.

Der Vogel ist weg, wie geht es weiter?

Richten Sie nun das Sonnenlicht wieder auf die untere der beiden Lilien. Das Blatt entrollt sich wieder. Gehen Sie den Weg herunter und laufen Sie den hohlen Baumstamm nach oben. An einer Stelle, an der zwischen den Pilzen an der Bauminnenseite keine Lichter zu sehen sind, befindet sich ein weiterer Weg. Mit der Liane geht es herunter. Sie kommen wieder zur Lilie. Die Sonnenstrahlen lenken Sie nun auf die Stängel, die oben aus der blauen Pflanze gucken. Gehen Sie wieder zurück zur blauen Pflanze. Von dort müssen Sie den Weg rechts heruntergehen (dort, wo die Schmetterlinge flattern). Drücken Sie die Pilzsporen am Fuße der blauen Pflanze. Die Schmetterlinge verschwinden. Laufen Sie in die Wurzel, weiter nach links und nehmen Sie unbedingt die Tagebuchseiten mit. Wenn Sie den Holzkäfig berühren, fliegt der Vogel mit Ihnen samt Käfig in sein Nest. Rutschen Sie von dort hinunter und „sacken" Sie das erste Symbol ein, bevor es zurück zu J'nanin geht. Dort angekommen, legen Sie das Symbol auf den Projektor in Saavedros Turm.

Wie gehe ich im Zeitalter Voltaic vor?

Drehen Sie sich um und gehen Sie in den Felsen. Dann laufen Sie weiter nach rechts den roten Pfad entlang und packen sich Saavedros Seiten. Es geht weiter zum blauen Pfad. Im Raum mit der Schalttafel gehen Sie die Leiter hoch und drücken den Schalter oben. Steigen Sie ins Bodenloch und öffnen Sie unten die Tür, um die Übertragungswelle zu betätigen. Gehen Sie durch die Turbine zurück. Kurz vor deren Ende greifen Sie durchs zerschlagene Bullauge und aktivieren so das Rad. Nun können Sie durch die Schleuse gehen. Rennen Sie den Kabelgang zum Transformator und stoppen Sie am Tank mit dem Zeichen „III". Hier müssen Sie die Schaltkreise wie folgt verändern: obere Reihe, 2x nach rechts – mittlere Reihe, 1x nach rechts – untere Reihe, 5x nach rechts. Voilà, die Insel hat nun Strom. Gehen Sie zum Ausgangspunkt zurück und dann den Steg bis zur langen Leiter. Nun müssen Sie an vier Ventilrädern vorbei und rechts eine Leiter hoch. Öffnen Sie die Kugel und gehen Sie hindurch. Steigen Sie auf das Dampfrohr und arbeiten Sie sich zum Lavaraum vor. Mit dem roten Hebel können Sie die Lava senken und steigen lassen. Ziel ist es, den Strom wieder einzuschalten und nach oben gefahren zu werden, bis Sie dort einen Schalter entdecken. Haben Sie ihn gedrückt, müssen Sie die Prozedur in umgekehrter Reihenfolge wiederholen, um wieder runterzukommen.

Wie ist die Kombination bei den Ventilen?

Schließen Sie alle drei Ventile im Erdgeschoss und ziehen Sie den Hebel an der Seite, um hochzufahren. Im 1. Stock schließen Sie drei beliebige Ventile. Merken Sie sich eins davon. Im 2. Stock schließen Sie ein Ventil, aber nicht das, welches Sie sich zuvor notiert haben. Fahren Sie wieder runter und öffnen Sie im 1. Stock nun das Ventil, das Sie sich gemerkt hatten. Nun öffnen Sie im Erdgeschoss alle drei Ventile von links. Drehen Sie das rote Rad zu Ihrer Linken und das Luftschiff füllt sich. Sie können jetzt weiterlaufen, um es zu betreten.

Wie löse ich die mathematischen Rätsel in Amateria?

Gehen Sie über die Hängebrücke und die Wendeltreppe hinunter. Mit dem hölzernen Fahrstuhl an der linken Wandseite geht's hinauf. Nehmen Sie hier Saavedros Seiten mit.
Das Wippenrätsel ist nicht ganz einfach, wenn man es sich mathematisch verdeutlichen will, deshalb hier nur die reine Lösung: Sie müssen im Haus mit den Holz-, Materien- und Steinblöcken ein Achtel Stein (1 Steinblock) und zwei Achtel (Stücke) Holz auf die halbe Kugel legen. Dann müssen Sie das Zahnrad ganz nach links bewegen. Ein Probelauf überzeugt Sie davon, dass die Kugel nun ihren richtigen Weg einschlägt. Danach schließt sich die Apparatur und zeigt ein Wabenmuster. Die Muster müssen Sie sich merken, um am Ende über die Brücke zu gelangen.

Wie gehe ich hinter dem Holztor vor?

Folgen Sie den vier Wabenplatten, die einen Weg nach rechts anzeigen, und gehen Sie durch das Holztor. Das folgende Gerät muss durch Ziehen am linken Hebel in die Höhe gefahren werden. Das Rätsel lösen Sie wie folgt: Stecken Sie im linken Kreis einen roten Holzstab in das oberste Loch und einen in das oberste rechte Loch. Im rechten Kreis muss man den Holzstab in das oberste linke Loch stecken. Jetzt können Sie den Hebel in der Mitte nach rechts ziehen. Merken Sie sich wieder das Wabenmuster!

Wie stelle ich die Portale an den Bahnen ein?

Erst einmal müssen Sie wissen, welche Bahn zu welchem Portal gehört. Schauen Sie sich deshalb unseren Screenshot an.

Gehen Sie auf die Bahn und zu den kleinen Schaltkästchen neben jedem Schwingungsportal. Alle Kästchen weisen neben einem roten Zeiger Felder auf, die in der folgenden Reihenfolge angeordnet sind:

	B	
		C
A		
		D
	E	

Die Portale stellen Sie folgendermaßen um:

Portal 1: Zeiger von C nach B
Portal 2: Zeiger von A nach D
Portal 3: Zeiger von E nach A
Portal 4: Zeiger von B nach C
Portal 5: Zeiger von D nach E

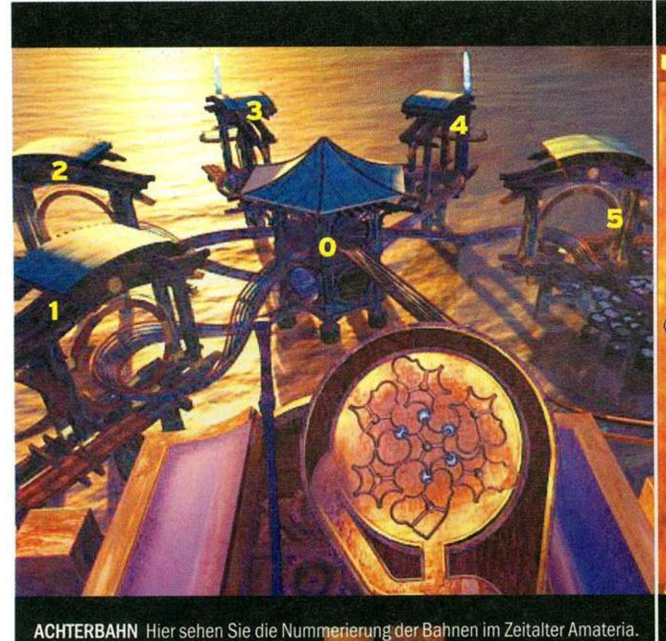
Nun geht es zurück zur Apparatur: Fahren Sie sich hoch und ziehen Sie den Hebel, um die Materienkugel durch die Bahnen rasen zu lassen. Merken Sie sich ein letztes Mal das Wabenmuster.

Haben Sie die Brücken mit den Wabenmustern überwunden, müssen Sie an der Apparatur den Weg der Kugel bestimmen. Dafür müssen Sie die Schaltkreise umlegen.

Die Schaltkreise sind nach diesem Muster angelegt:

1 2 3
4 5 6
7 8 9

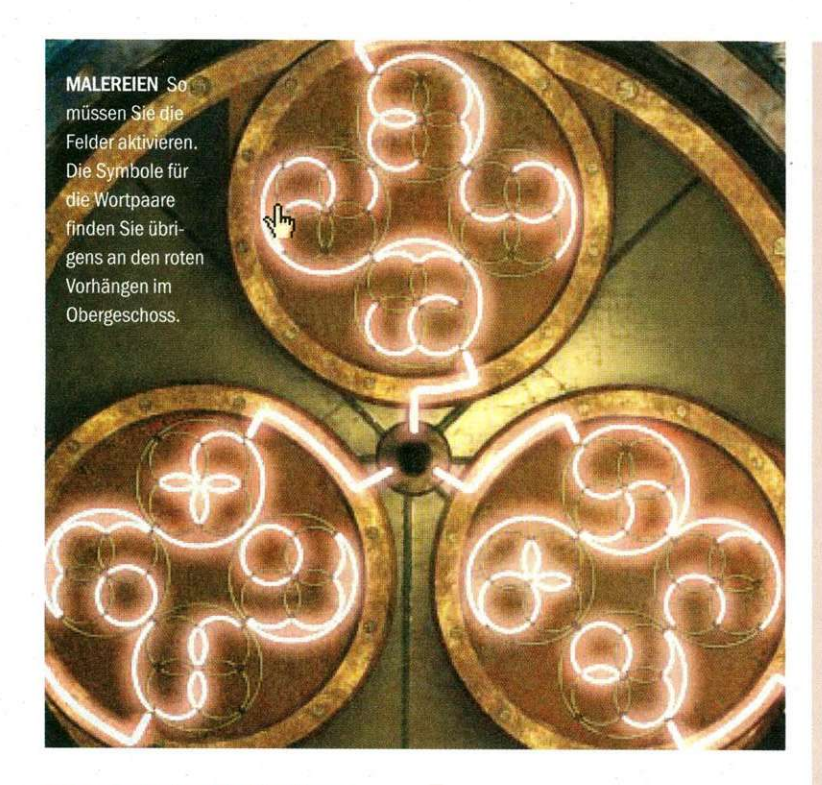
Drücken Sie folgende Kombination: 2,3,5,5,7,8,9. Drehen Sie sich jetzt um und drücken Sie den blauen Knopf. Die Fahrt geht los.



ACHTERBAHN Hier sehen Sie die Nummerierung der Bahnen im Zeitalter Amateria. Sie müssen wissen, welche Bahn wo ist, um die Portale exakt aktivieren zu können.



RAUS AUS DEM ZEITALTER So müssen in Amateria die Bahnen ineinander greifen, damit Sie die Fahrt auf der Kugelbahn antreten können.



MALEREIEN So müssen Sie die Felder aktivieren. Die Symbole für die Wortpaare finden Sie übrigens an den roten Vorhängen im Obergeschoss.

Das letzte Zeitalter: Narayan

Sie müssen in den beiden Kugeln die Symbole der im Tagebuch fett gedruckten Worte eingeben. Diese sind für Kugel Nummer 1:
energy – power – future – motion
nature – encourage – mutual – dependence
dynamic – force – spur – change.
Schauen Sie sich unseren Screenshot oben an, dann müssen Sie nicht umständlich alle Symbole abzeichnen.

Für die zweite Kugel gilt es, folgende Wortpaare einzusetzen:
Balanced – systems – stimulate – civilizations. Unser Screenshot zeigt, wie es geht.

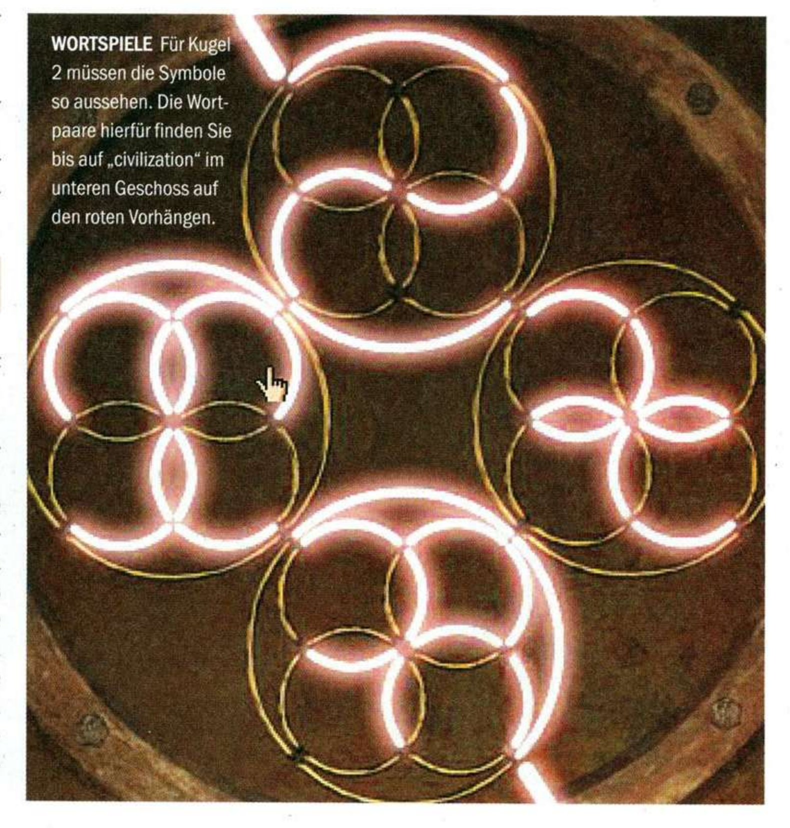
Was mache ich zum Schluss, um das Abenteuer zu beenden?

Es gibt sechs Möglichkeiten mit sechs verschiedenen Enden.

Das gute Ende können Sie auf diese Art herbeiführen:
Bewegen Sie den Hebel oberhalb der Treppe. Gehen Sie wieder herunter. Durch die Tür mit den Ästen gibt Saveedro Ihnen das Buch Releeshahn. Nun legen Sie den Hebel zwischen den beiden Kugeln um und gehen die Treppe hoch, um dort den Sphärenhebel am Boden zu aktivieren. Die rote Sphäre verschwindet und Saveedro steigt in die Gondel.

Mit dem Buch geht es nach Tomahna zurück zu Katharina und Atrus. Eine zweite Variante, die ein Ende mit gemischten Gefühlen herbeiführt, sieht so aus:
Machen Sie es wie bei Variante 1. Aber verlassen Sie Narayan darauf sofort, nachdem Ihnen Saavedro Releeshahn gegeben hat.
Nun gibt es noch vier schlechte Enden:

A) Bewegen Sie den Sphärenhebel so, wie Saavedro es gesagt hat. Die rote Sphäre verschwindet, Saavedro gibt Releeshahn nicht heraus, sondern wirft es weg und haut ab.
B) Treten Sie nah an Saavedro heran und warten Sie, bis er das Buch fallen lässt und gewalttätig wird.
C) Diese ähnelt der Variante B: Verschwinden Sie nach Saavedros erster Aufforderung, die rote Sphäre zu öffnen. Machen Sie das aber nicht, sondern kehren Sie zu ihm zurück. Er fordert Sie dann erneut auf, die rote Sphäre zu öffnen. Gehen Sie nun wieder weg, öffnen Sie aber wieder die Sphäre nicht. Wenn Sie nun wieder zum Bösewicht zurückgehen, wird er Sie mit Releeshahn niederschlagen.
D) Diese Möglichkeit sieht erst einmal aus wie die erste, gute! Gehen Sie hoch, legen Sie den Hebel am Boden um und laufen dann wieder herunter. Saavedro gibt Releeshahn heraus, aber legen Sie nicht wie in der Variante 1 den Sphärenhebel um, sondern gehen Sie nach oben und betätigen diesen Hebel am Boden. Die blaue Sphäre öffnet sich und Saavedro rennt zu Ihnen. Wenn Sie versuchen, die Treppe wieder herunterzugehen, schlägt er Sie mit seinem Hammer nieder. THORSTEN SEIFFERT



WORTSPIELE Für Kugel 2 müssen die Symbole so aussehen. Die Wortpaare hierfür finden Sie bis auf „civilization" im unteren Geschoss auf den roten Vorhängen.

Operation **Flashpoint**

Schnell haben Sie Ihr Leben ausgehaucht. Der Realitätsgrad von Operation Flashpoint ist so hoch wie bei keinem anderen Taktik-Shooter. Wir haben daher für Sie die wichtigsten Überlebensregeln zusammengefasst.

Einzel-, Dauerfeuer oder Salve?

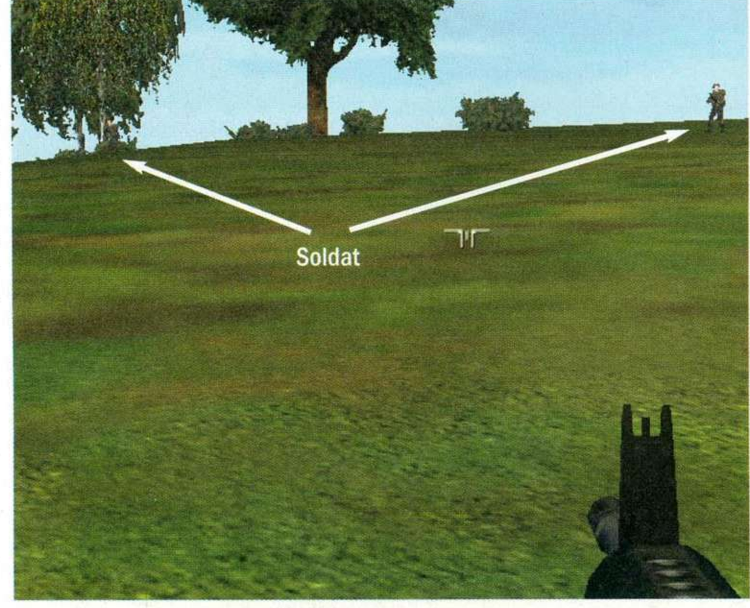
Stellen Sie Ihre Waffe ausschließlich auf Einzelfeuer ein. Das hat mehrere Gründe: Wenn Sie eine Salve abfeuern, geht der Lauf sehr weit nach oben, wodurch die folgenden Kugeln ihr Ziel verfehlen und Sie Ihr Ziel schnell aus den Augen verlieren. Auf kurze Distanz zum Gegner können Sie das ausgleichen, indem Sie das Fadenkreuz niedriger ansetzen. Jedoch bei einem Ziel, das sich einige hundert Meter entfernt befindet, trifft höchstens die erste Kugel. Mit Einzelfeuer aber können Sie zuerst einen Richtschuss abfeuern und sehen, wo die Kugel einschlägt. Anschließend können Sie die Schussrichtung korrigieren. Dauerfeuer sollten Sie nur dann einsetzen, wenn es gilt, eine ganze Meute Gegner in kurzer Zeit auszuschalten.

Wann soll ich nachladen?

Achten Sie auf den Inhalt Ihres Magazins. Da das Nachladen der Waffe sehr viel Zeit in Anspruch nimmt, sollten Sie in taktisch klugen Momenten die Waffe nachladen, um kein wehrloses Ziel für den Feind abzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie sich nach Möglichkeit hinter einem Baum oder einer schützenden Mauer verstecken. Bevor Sie in einen Lkw steigen, sollten Sie ebenfalls Ihre Waffe nachladen, da Sie das während der Fahrt nicht tun können. Wenn Sie in einen Hinterhalt geraten und aus dem Lkw springen, ist es hilfreich, ein volles Magazin im Gewehr zu haben, um keine wertvolle Zeit zu verlieren. Übrigens macht es keinen Unterschied, ob Sie Ihre Waffe im Liegen oder im Stehen nachladen, da beides gleich lang dauert.

Wann muss ich die Waffe auf dem Rücken tragen?

Abgesehen von der ersten Mission, in der Sie das Trainingscamp absolvieren, müssen Sie die Waffe nicht mehr über die Schulter nehmen. Auch wenn Sie sich später nicht in einem Gefecht befinden, sollten Sie die Waffe immer in der Hand halten. Das Wechseln der Waffe von der Schulter in die Hand benötigt einige Zeit. Bei einem Überfall durch feindliche Soldaten kann diese Verzögerung Ihr Leben kosten. Außerdem laufen Sie wesentlich schneller, wenn Sie die Waffe in der Hand halten.



GETARNT Wenn Sie das Terrain optimal ausnutzen, werden Sie vom Gegner kaum erkannt. Den Soldaten vor dem Busch links erkennt man fast nicht, im Gegensatz zum rechten.

Wie verstecke ich mich am besten?

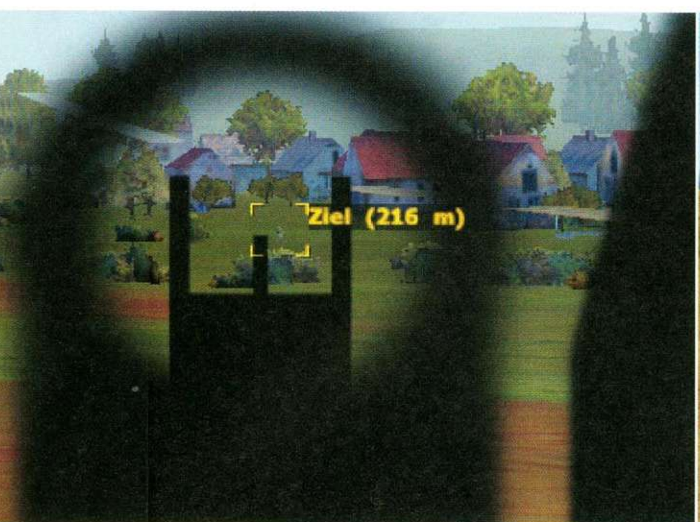
Auf 400 Meter Entfernung kann Sie ein Gegner nicht von einem Baum oder einer Hecke unterscheiden. Ein Anhaltspunkt für Ihre Gegenwart ist die Silhouette Ihres Körpers. Wenn Sie über dem Horizont stehen, heben Sie sich durch die dunkle Tarnung von dem hellen Hintergrund ab. Das Gleiche gilt auch für Häuserwände oder felsigen Untergrund. Suchen Sie sich deshalb immer eine dunkle Ecke, bei der Sie Stellung beziehen können.

Wodurch verrate ich meine Position?

Eine Person, die sich bewegt, ist auch auf große Entfernung schnell auszumachen. Dabei gilt: Je schneller Sie sich bewegen, desto eher werden Sie entdeckt. Wenn Sie sich in einem Krisengebiet befinden, sollten Sie sich hinter einem Hindernis auf den Boden werfen und zur nächsten Stellung gleiten (robben). Stehen Sie niemals an der gleichen Stelle auf, an der Sie sich auf den Boden geworfen haben. Ein feindlicher Soldat hat eventuell Ihre letzte Position im Fadenkreuz und wartet nur auf den Moment, bis Sie wieder aufstehen. Begeben Sie sich deshalb immer ein paar Meter zur Seite, bevor Sie aufstehen. Einen weiteren Anhaltspunkt für Ihre Position bietet das Mündungsfeuer Ihrer Waffe. Wechseln Sie deshalb häufig den Standort, damit sich der Gegner nicht auf Sie einschießt.

Wie kann ich meine Fähigkeiten trainieren?

Öffnen Sie den Editor des Spiels und setzen Sie die verschiedenen Einheiten und Waffengattungen auf eine Insel. Schlüpfen Sie dann als Spieler in diese Einheiten. Auf diese Weise können Sie das Verhalten der verschiedenen Waffen ausprobieren. Mit den Fahrzeugen





OPTIK Die Soldaten können Sie anhand der Waffen und der Kopfbedeckung voneinander unterscheiden.

SCHARFSCHÜTZE Halten Sie das Korn der Zieloptik ein wenig vor das Ziel und drücken Sie ab. Mit Einzelfeuer sollten Sie das Ziel treffen.

können Sie darüber hinaus die Inseln erkunden und deren Fahrverhalten herausfinden.

Wie treffe ich besser?

Zum Zielen stehen Ihnen zwei Perspektiven zur Verfügung. Die Bessere von beiden ist die Ansicht, bei der Sie direkt über Kimme und Korn zielen. Das Zoom ist bei dieser Einstellung permanent eingeschaltet. Der Nachteil dabei ist, dass Sie sich nur sehr langsam voranbewegen können. Deshalb eignet sich diese Art des Zielens besonders für einen Hinterhalt, bei dem Sie liegend auf einen Gegner warten. Die normale Einstellung empfiehlt sich besser für einen Angriff, bei dem Sie abwechselnd rennen und sich hinlegen.

Wie werfe ich die Granaten weiter?

Sie bestimmen die Entfernung eines Granatenwurfs durch den Winkel, den Sie wählen. Richtig weit werfen Sie die Granate aber erst dann, wenn Sie vorher Anlauf nehmen. Mit einer Granate in der Hand sind Sie aber ein leichtes Ziel für die Gegner. Deshalb ist es sinnvoll, die Granate aus einem Versteck oder über eine große Distanz zu werfen.

Kann ich während des Laufens schießen?

Sie können zwar beim Laufen Ihre Waffe abfeuern, doch Sie werden dabei nichts treffen. An dem kleinen, senkrechten Strich im Fadenkreuz erkennen Sie, wie groß die Streuung der Kugeln ist, die Sie abfeuern. Bleiben Sie deshalb immer stehen, bevor Sie ein Ziel anvisieren. Es ist natürlich besser, wenn Sie sich hinhocken oder auf den Boden legen.

Wirkt sich die Entfernung auf die Schusseigenschaft aus?

Eine abgeschossene Kugel gehorcht den Gesetzen der Physik. Das heißt, dass sie nach und nach an Höhe verliert, bis sie schließlich auf dem Boden aufschlägt. Denken Sie deshalb daran, dass Sie das Fadenkreuz ein wenig über das Ziel halten, wenn sich der Gegner weiter als 200 Meter entfernt von Ihrer Position befindet.

Wie treffe ich ein sich bewegendes Ziel?

Das kommt auf die Entfernung zwischen Ihnen und dem Ziel an. Dabei gilt: Je weiter das Ziel entfernt ist, desto weiter müssen Sie das Fadenkreuz in der Laufrichtung des Ziels versetzen. Sie müssen das Fadenkreuz also so platzieren, dass der Gegner nach kurzer Zeit in die Schusslinie läuft, da die Kugel einige Zeit benötigt, um eine große Entfernung zurückzulegen. Wie weit Sie das Fadenkreuz in die Laufrichtung halten müssen, ist reine Übungssache, da die normale Zieloptik keine Hilfen anbietet. Am besten halten Sie ungefähr drei Meter vor das Ziel, schalten das Gewehr auf Einzelschuss und geben ein paar Schüsse ab. Dadurch vergrößern Sie die Wahrscheinlichkeit eines Treffers.

Welche Vorteile bietet der Wald?

Der Wald bietet eine hervorragende Deckung für einen Trupp Soldaten. Die Soldaten können sich hinter Bäumen verstecken und sind durch die dahinter stehenden Bäume so gut wie unsichtbar. Ein weiterer, großer Vorteil ist, dass keine Panzer in den Wald gelangen, da die Bäume so eng beieinander stehen, dass kein Panzer hindurchfahren kann. Aus der Luft können Sie nur dann gesehen werden, wenn Sie sich schnell fortbewegen. Achten Sie deshalb auf eventuell nahende Helikopter und stellen oder legen Sie sich dicht an einen Baum. Wenn ein Hubschrauber aber einige Raketen in den Wald feuert, helfen Ihnen solche Maßnahmen nichts.

Soll ich bei meinen Kameraden bleiben?

Auf jeden Fall. Im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern macht es bei **Operation Flashpoint** wenig Sinn, in Rambo-Manier durch die Gegend zu laufen und alles im Alleingang zu erledigen. Taktik ist das A und O in diesem Spiel. Wenn Sie zum Beispiel Ihre Waffe nachladen, halten Ihnen Ihre Teamkollegen den Rücken frei. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht zu dicht beieinander stehen. Wenn Sie mit drei oder vier Leuten auf einem Fleck hocken und der Gegner eine Granate nach Ihnen wirft, erwischt es mit ziemlicher Sicherheit gleich alle Kameraden auf einmal. Halten Sie deshalb immer ein wenig Abstand.

Kann ich meine Kameraden verletzen?

Passen Sie auf, wo Sie hinschießen. Gerade wenn Sie mit mehreren Einheiten in den Kampf ziehen und eine weitere Einheit aus einer anderen Richtung kommt, verwechselt man schon schnell mal Freund und Feind. Wenn Sie die leichte Schwierigkeitsstufe gewählt haben, müssen Sie nur das Fadenkreuz über das Ziel halten. Wenn die Bezeichnung für diese Einheit grün ist, handelt es sich bei Ihrem Gegenüber um einen Kameraden. Wenn Sie keinerlei Bezeichnung erhalten, sollten Sie das Feuer eröffnen, da es sich hierbei um einen Gegner handelt.

Woran erkenne ich den Feind?

Auf große Distanz ist ein Feind schwer von einem Freund zu unterscheiden. Im Schwierigkeitsgrad „Veteran", gibt Ihnen das Spiel keinerlei Hilfestellung. Sie können sich lediglich an den Waffen und dem Helm des Soldaten orientieren, um herauszufinden, welcher Seite er angehört.

Was bedeuten die Zahlen, die der Offizier ruft?

Während eines Einsatzes ruft Ihnen der Offizier häufig eine Kombination aus Buchstaben und Zahlen zu. Mit diesen gibt er Ihnen die Koordinaten für den nächsten Wegpunkt durch. Wenn Sie das Spiel im Schwierigkeitsgrad „Kadett" spielen, wird Ihnen die Koordinate auf dem Bildschirm mithilfe eines gelben Vierecks auf dem Boden angezeigt. Haben Sie jedoch die Schwierigkeitsstufe „Veteran" gewählt, müssen Sie die Karte öffnen. Am oberen und linken Bildschirmrand finden Sie die genannten Buchstaben und Zahlen. Der Schnittpunkt bezeichnet den Sektor, zu dem Sie sich bewegen sollen.

Kann ich alle Missionen gewinnen?

Nein. Manche Missionen sind von vornherein schon so programmiert, dass Sie diese nicht gewinnen können. Auch wenn Ihnen Ihr Vorgesetzter hinterher eine Predigt hält, haben Sie nichts falsch gemacht.

Muss ich mich am Ende einer Mission heilen lassen?

Wenn Sie eine Verletzung erlitten haben, sollten Sie sich immer gleich von einem Sanitäter verarzten lassen oder ein nahe gelegenes Feldlazarett aufsuchen. Am Ende einer Mission ist das aber nicht nötig, da Sie in der nächsten Mission wieder Ihre komplette Lebensenergie besitzen. Wenn Sie das Kommando über eine eigene Einheit besitzen, sollten Sie dem Sanitäter den Befehl geben, hinter Ihnen zu bleiben. So bleibt der Sani vor dem Kugelhagel der Gegner geschützt. Bedenken Sie aber, dass das Verbinden einige Zeit dauert. Lassen Sie sich deshalb nur dann verbinden, wenn Sie eine einigermaßen sichere Position haben.

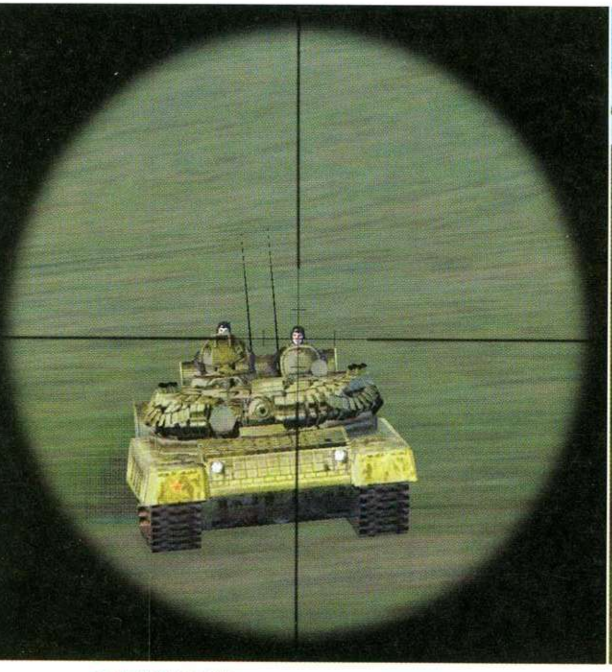
Wie wirken sich die Verluste auf den Verlauf der Handlung aus?

Die Verluste, die Ihr Team während einer Mission erleidet, haben keinen Einfluss auf den Verlauf der Handlung. Auch wenn Sie viele Soldaten verlieren, haben Sie in der nächsten Mission immer die gleiche Anzahl an Soldaten zur Verfügung. Die Mission wird aber verständlicherweise immer schwieriger, je mehr Verluste Sie in Ihren eigenen Reihen zu beklagen haben. Immerhin müssen Sie dann mit wenig Feuerkraft gegen eine gleich bleibende Anzahl von Gegnern kämpfen.

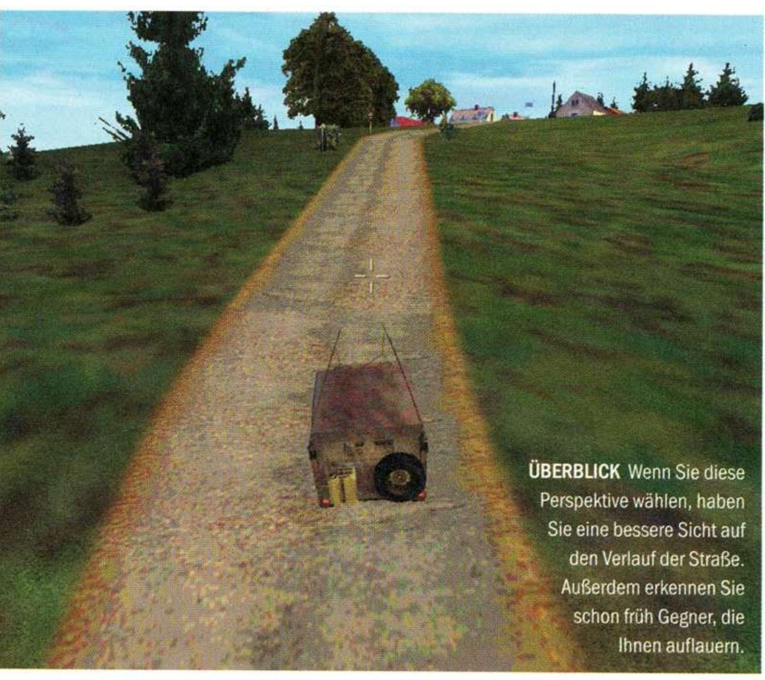
Woher bekomme ich neue Munition?

In manchen Missionen stehen Ihnen M113-Schützenpanzer und Lkws zur Verfügung, an denen Sie sich mit Magazinen für Ihr M16 oder Granaten ausrüsten können. Stehen diese nicht zur Verfügung, sollten Sie das Schlachtfeld nach Munition absuchen. Wenn es keine Munition für Ihre Waffe gibt,





PANZERKNACKER Wenn der Panzer nicht in Kampfbereitschaft ist, können Sie die Insassen mit normalen Waffen erledigen. Beeilen Sie sich aber, da sich die Luken schließen.



ÜBERBLICK Wenn Sie diese Perspektive wählen, haben Sie eine bessere Sicht auf den Verlauf der Straße. Außerdem erkennen Sie schon früh Gegner, die Ihnen auflauern.

müssen Sie sich eine AK74 von den gegnerischen Einheiten „ausborgen". Wenn Sie einen Offizier finden, nehmen Sie auch gleich das Fernglas an sich. Achten Sie vor allem auf Raketenwerfer, die Sie verblichenen Soldaten abnehmen können. Zum einen macht sich der Abschuss eines Panzers gut in Ihrer Bewertung und zum anderen können Sie damit eine ganze Horde feindlicher Soldaten ins Jenseits schicken.

Ich sehe nichts in der Nacht!

Einige Missionen finden in der Nacht oder im frühen Morgengrauen statt. Durch die Dunkelheit ist die Sicht schwer beeinträchtigt und Sie sehen die Gegner erst sehr spät. Wenn Sie in einer solchen Situation kein Nachtsichtgerät zur Hand haben, können Sie mit einem kleinen Trick die Nacht zum Tag machen. Gehen Sie in das Optionsmenü für die Grafikeinstellungen und regeln Sie die Helligkeit und die Gammakorrektur nach oben. Wenn Sie anschließend wieder in das Spiel zurückkehren, ist die Umgebung wesentlich heller.

Wann soll ich in die Verfolgerperspektive schalten?

Es gibt einige Situationen, in denen es besser ist, aus der Ego-Perspektive in die des Verfolgers zu schalten. Wenn Sie zum Beispiel in ein Gebüsch kriechen, um sich dort zu verstecken, können Sie aus der Verfolgerperspektive besser sehen, wie gut Sie getarnt sind. Auch bei einer Fahrt in einem Lkw oder einem Pkw haben Sie eine bessere Sicht auf die Umgebung und können so vor dem Aussteigen eventuelle Gegner in der Nähe aufspüren.

Fahrzeuge

Straße oder Gelände?

Wenn Sie mit einem kleinen Skoda unterwegs sind, sollten Sie damit auf der Straße fahren. Der Skoda ist zwar prinzipiell geländegängig, fährt dort aber so langsam, dass Sie zu Fuß schneller vorankommen. Der einzige Vorteil bei diesem Wagen ist, dass Sie etwas mehr geschützt sind als zu Fuß. Die verschiedenen Jeeps sind da schon eher für das Gelände geeignet. Sie sollten aber auch mit diesen nach Möglichkeit auf der Straße fahren und nur dann ins Gelände wechseln, wenn Sie einem Gegner ausweichen wollen.

Welche Sicht eignet sich zum Fahren?

Die Fahrzeuge lassen sich besser durch das Terrain manövrieren, wenn Sie die Außenansicht gewählt haben. Aus dem Cockpit heraus haben Sie eine schlechte Sicht auf den Verlauf der Straße, da der Sichtbereich sehr stark eingeschränkt ist.

Wie übernehme ich ein Fahrzeug?

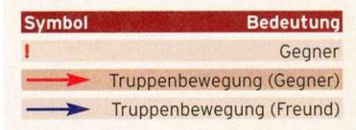
Wenn ein Fahrer in dem Fahrzeug sitzt, müssen Sie ihn mit einem gezielten Schuss aus dem Weg räumen. Anschließend können Sie sich wie gewohnt neben die Fahrertür stellen und einsteigen. Sie können aber auch jeden einzelnen Reifen des Fahrzeugs zerschießen, um den Gegner an der Flucht zu hindern. Dummerweise gibt es bei **Operation Flashpoint** aber keine Ersatzreifen, weshalb Sie einen fahrbaren Untersatz mit zerschossenen Reifen nicht mehr nutzen können.

Wie schalte ich Panzer aus?

Entweder Sie verfügen über einen LAW, mit dem Sie eine Rakete auf den Panzer abschießen können, oder Sie legen eine Verzögerungsbombe, die Sie nach dem Legen aus sicherer Entfernung zünden können. Wenn Sie keine der beiden Waffen zur Verfügung haben, können Sie auch mit etwas Glück die Insassen mit dem M16-Sturmgewehr erledigen. Das geht aber nur dann, wenn die Panzer-Crew nicht in Alarmbereitschaft ist. Wenn keine Gefahr droht, stecken die Insassen des Panzers ihre Köpfe durch die Luken und können durch einen Kopfschuss erledigt werden. Bei dem russischen T80-Panzer haben Sie dadurch sogar die Möglichkeit, den Kanonier auszuschalten.

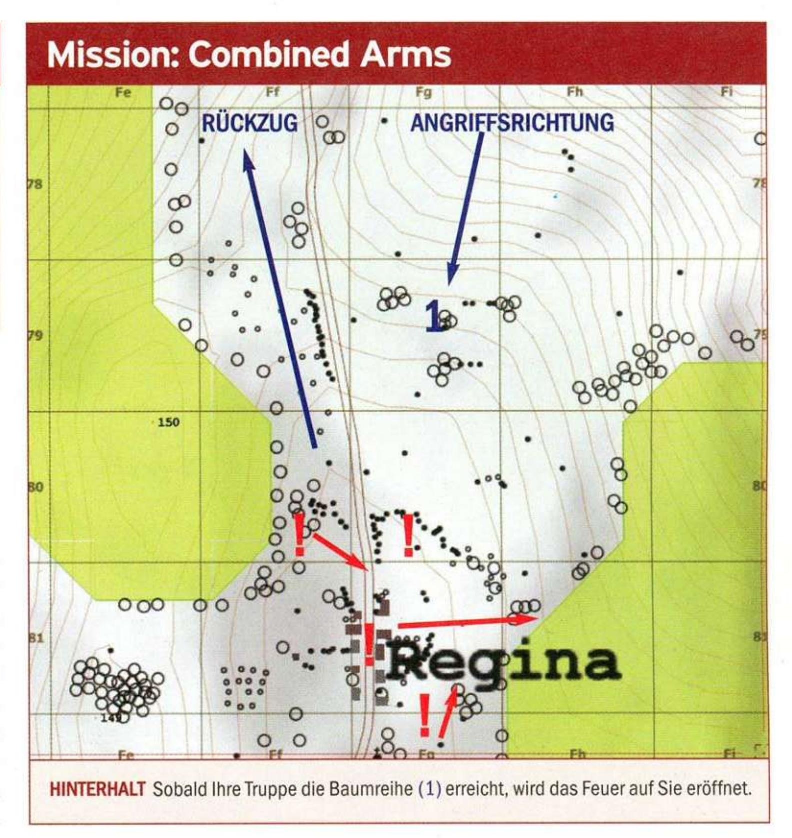
Legende

Folgende Symbole werden Sie auf allen Karten immer wieder finden. Hier deren Erläuterung:



Symbol	Bedeutung
!	Gegner
(roter Pfeil)	Truppenbewegung (Gegner)
(blauer Pfeil)	Truppenbewegung (Freund)

Mission: Combined Arms



HINTERHALT Sobald Ihre Truppe die Baumreihe (1) erreicht, wird das Feuer auf Sie eröffnet.

Kriegsgeschehen

Sie können eine Mission mehrmals spielen und werden dabei feststellen, dass sie unter Umständen jedes Mal anders verläuft – je nachdem, wie erfolgreich jede Einheit ihre Aufgaben im jeweiligen Auftrag erfüllt. Treffen zum Beispiel Ihre unterstützenden Einheiten ihre Ziele nicht, müssen Sie mehr Gegner abwehren oder umgekehrt. Somit gibt es keine allgemeingültige Musterlösung. Allerdings besitzt jede Mission eine Grundstruktur. Mithilfe von strategischen Karten versuchen wir, Ihnen dieses Wissen zu vermitteln, damit Sie es entsprechend im Spiel umsetzen können.

Insel Everon

Mission: Flashpoint

Art: Infanterieangriff auf Morton
Unterstützung: M1A1, Cobras
Verlauf: Mission endet nach der Einnahme von Morton

Ihr erster Kampfeinsatz führt Sie nach Morton. Nachdem Sie aus dem Helikopter ausgestiegen sind und die Lagebesprechung hinter sich gebracht haben, speichert das Spiel automatisch. Bleiben Sie während des Angriffs unbedingt bei Ihrer Gruppe und preschen Sie nicht alleine vor. Viele Gegner werden schon von anderen US-Streitkräften ausgeschaltet. Da man im Dorf selber leicht Feinde übersieht, sollten Sie speichern, bevor Sie direkt in die Siedlung vorrücken.

Mission: Combined Arms

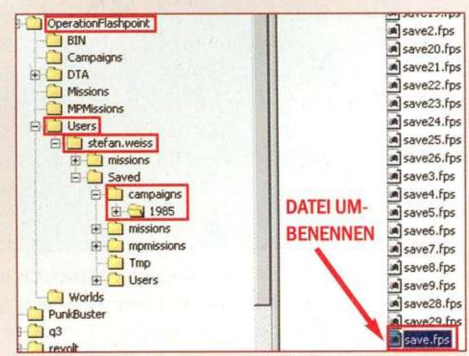
Art: Infanterieangriff auf das Dorf Regina
Unterstützung: Mehrere Infanterietrupps, M113, M1A1 und M60
Verlauf: Mission endet nach dem Rückzug aus dem Ort Regina

Kurz bevor die eigentlichen Kämpfe losgehen, wird das Spiel gespeichert. Da Sie nicht der einzige Trupp sind, der Regina angreift, sollten Sie unbedingt bei Ihrem Zug bleiben. Sie greifen Regina über die linke Flanke an. Achten Sie auf Gegner, die aus der Stadt in den Wald flüchten. Auch dieses Mal sollten Sie kurz vor Betreten des Dorfes speichern. Sobald Regina eingenommen wurde, werden per Funk russische Panzer aus Süden gemeldet. Trotz der eigenen

Speichertrick

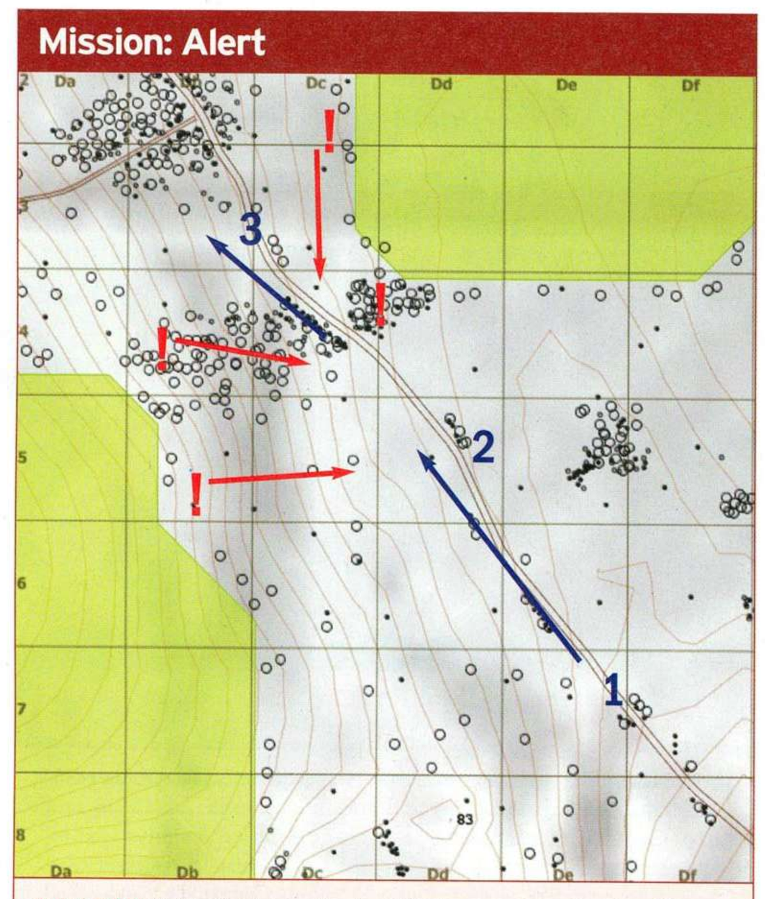
Richtig knifflig wird Operation Flashpoint, weil Sie immer nur einen Speicherplatz pro Mission zur Verfügung haben. Ansonsten sind Sie auf das automatische Speichern angewiesen. Es gibt aber einen Trick, dies zu umgehen.

Nachdem Sie Ihren Spielstand angelegt haben, drücken Sie bei laufender Mission die ALT- und TABULATOR-Taste, um das Spiel vorübergehend zu verlassen. Keine Bange, der Spielfluss wird dadurch angehalten. Öffnen Sie nun mit dem Explorer in Ihrem Spielverzeichnis den Ordner „\Users\vorname.nachname\Saved\Campaigns\1985“. Dort ist eine Datei namens „save.fps“ zu finden. Benennen Sie diese um (zum Beispiel in „save1.fps“). Wenn Sie jetzt wieder ins Spiel zurückkehren, können Sie einen Spielstand anlegen, wenn Sie möchten. Wenn Sie später einen alten Spielstand benutzen wollen, müssen Sie die geänderte Datei wieder in save.fps umbenennen.



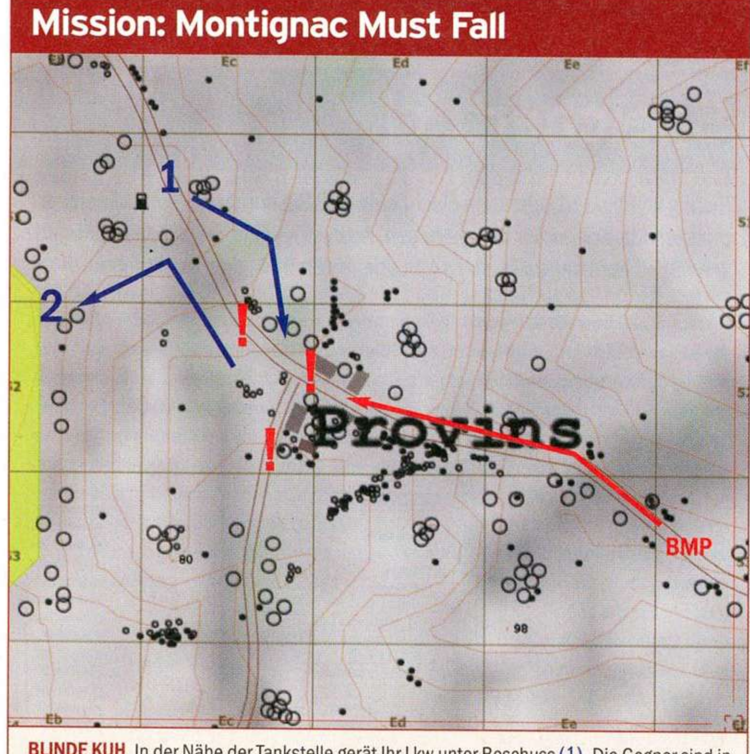
AUSGETRICKST Schlagen Sie der Programmierung durch Umbenennen der Spielstanddatei ein Schnippchen.

Mission: Alert



IN DER ZANGE Auf der Hinfahrt zum Einsatz erfolgt ein automatisches Speichern (1). Sobald Sie aus dem M113 aussteigen (2), pfeifen Ihnen schon die Kugeln um die Ohren. Kämpfen Sie sich in Richtung Rendezvous-Punkt (3) vor, an dem Sie ein Lkw abholt.

Mission: Montignac Must Fall



BLINDE KUH In der Nähe der Tankstelle gerät Ihr Lkw unter Beschuss (1). Die Gegner sind in der Dunkelheit nur schwer zu erkennen (Gammakorrektur hoch setzen!). Wenn der HIND in Erscheinung tritt, fliehen Sie in den Wald (2).

Panzerunterstützung bleibt Ihnen nur der Rückzug nach Norden. Versuchen Sie gar nicht erst, die drei T80 anzugreifen. Selbst wenn Sie die Panzer knacken würden, ändert das nichts am Verlauf der Mission.

Mission: Camping

Art: Nachschub und Versorgung – Patrouille
Unterstützung: M113
Verlauf: Erst nach diversen Fahreinsätzen folgt ein kurzer Kampfeinsatz.

Sie werden von Ihrem Vorgesetzten Berghof zum Fahrdienst verdonnert. Folgen Sie einfach seinen Befehlen. Vorsicht bei der Steuerung des Lkw: Berghof bremst an einigen Stellen – halten Sie also Abstand, um Ihrem Chef nicht ins Heck zu donnern. Nachdem Sie den Infanteriezug in Le Moule abgesetzt haben, geht's auf Patrouille. Vor dem Kampfeinsatz speichert das Spiel automatisch. Im Wald treffen Sie auf zwei Infanterietrupps. Nachdem der erste Trupp ausgeschaltet wurde, kommt ein M113 zur Unterstützung herbei. Wenn Sie Glück haben, erledigt der Transporter die zweite Gruppe, bevor Sie diese überhaupt erreichen.

Mission: Alert (schwer)

Art: Infanterieangriff
Unterstützung: M113, Infanterietrupp
Verlauf: Mission endet nach der Vernichtung aller Gegner

Nach einer kleinen Ruhephase erreicht Sie ein Notruf des Leutnants. Schnappen Sie sich das MG aus dem Zelt. Es ist bei dieser Mission äußerst nützlich – vorausgesetzt, Sie können damit umgehen. Ein M113 erscheint und bringt Ihren Trupp zum Ort des Geschehens. Kurz vor dem Einsatz wird gespeichert. Sobald Sie aussteigen, geht die Action los – links und rechts von der Straße haben sich russische Soldaten verschanzt. Rücken Sie in Richtung Jeep vor und behalten Sie die Hänge westlich von Ihnen im Auge. Der M113 erledigt im besten Fall eine Menge Gegner, wird aber immer zerstört. Speichern Sie ab, nachdem Sie einige Feinde erledigt haben, und warten Sie auf die unterstützende Infanterietruppe.

Wenn die Gefahr durch feindliche Soldaten endgültig vorbei ist, erhalten Sie den Befehl, mit dem Lkw abzufahren, der mittlerweile bei Ihnen eingetroffen sein dürfte.

Mission: Montignac Must Fall (schwer)

Art: Infanterieangriff bei Nacht – Flucht im Lkw
Unterstützung: Zwei Infanterietrupps
Verlauf: Nach der Befreiung Montignacs wird ein Rückzug befohlen. Ihr Lkw gerät in Provins in einen Hinterhalt.

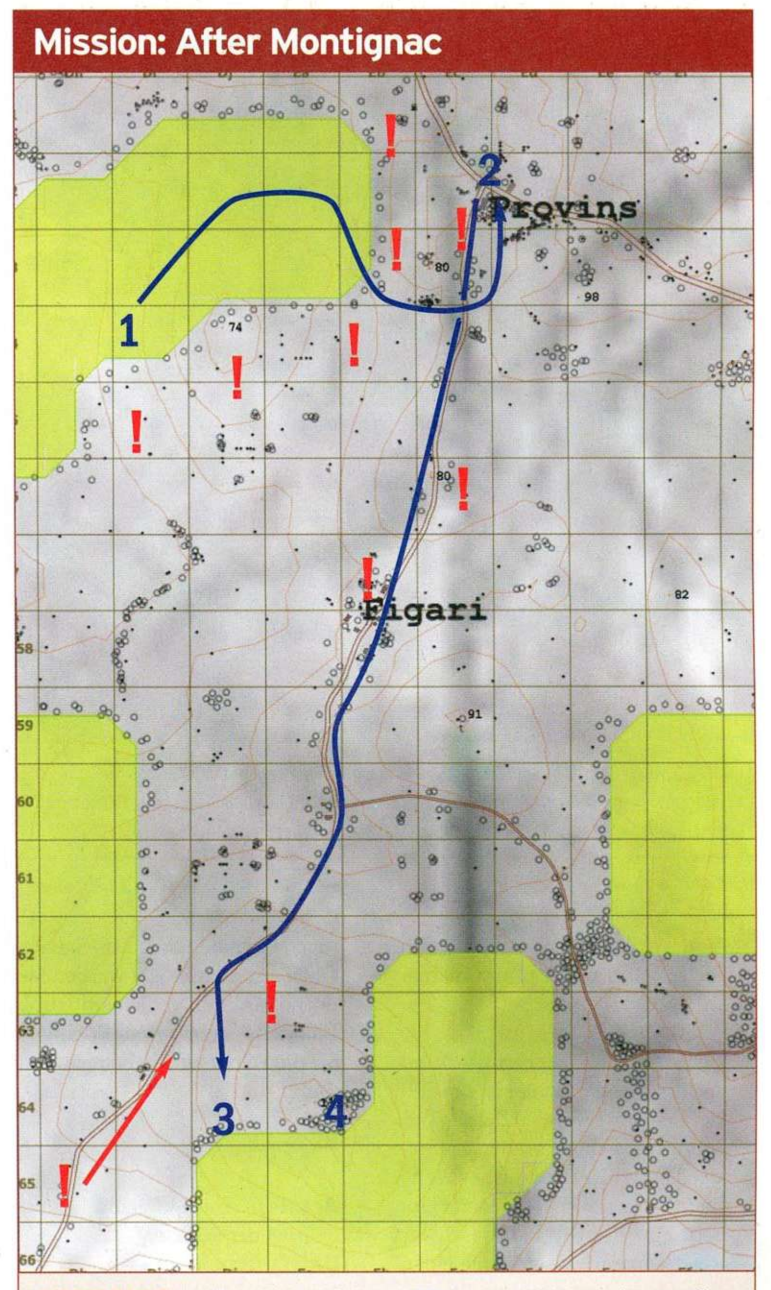
Das Spiel wird erst nach dem erfolgreichen Angriff auf Montignac gespeichert. Dies ist Ihr erster Nachteinsatz. Sollten Sie Sichtprobleme haben, stellen Sie die Gamma-Korrektur in den Video-Optionen möglichst hoch. Konzentrieren Sie sich unbedingt auf Ihren Abschnitt – andere US-Truppen greifen von Osten und Westen an. Nur allzu leicht nimmt man aus Versehen einen Kollegen aufs Korn. Der Angriff wird durch die Zerstörung des russischen BMP eingeleitet. Da Sie über einen Granatwerfer verfügen, können Sie auch eine Leuchtrakete einsetzen. So sehen Sie das Schlachtfeld für einige Sekunden viel besser. Nach der Befreiung des Dorfes geht es mit neuen Befehlen weiter Richtung Provins. Erst hier wird gespeichert. Ihr Lkw wird kurz vor Provins auf Höhe der Tankstelle angegriffen. Ein BMP und ein Infanterietrupp machen Ihnen das Leben schwer. Sobald alle Gegner erledigt wurden, schickt man Ihnen einen Blackhawk-Hubschrauber, um Sie und Ihre Kameraden abzuholen. Der Hubschrauber wird jedoch von einem feindlichen HIND-Helikopter abgeschossen. Vorsicht: Versuchen Sie gar nicht erst, den russischen Flieger unter Beschuss zu nehmen. Bleiben Sie in Deckung und fliehen Sie in den Wald.

Mission: After Montignac (schwer)

Art: Flucht
Unterstützung: Keine
Verlauf: Der Evakuierungspunkt in Morton wird überrannt – am Ersatzpunkt geraten Sie in Gefangenschaft.

Sie sind alleine mitten in feindlichem Gebiet. Wichtig: Feuern Sie keinen einzigen Schuss ab! Das lockt nur eine Vielzahl Soldaten herbei. Laufen Sie zunächst geradeaus und schnappen Sie sich von den Leichen am Waldrand ein Fernglas. Folgen Sie dann der eingezeichneten Route auf unserer Karte. Beobachten Sie die feindlichen Truppen und bewegen Sie sich erst, wenn die Luft rein ist. In dieser Mission sollten Sie unbedingt den Speicher-Trick (siehe Extrakasten) verwenden. Sobald Sie am Evakuierungspunkt im Wald ankommen, werden Sie von Russen gefangen genommen. Sie finden sich danach in einem Zelt wieder. Rebellen greifen Ihre Peiniger an, dabei wird das Zelt manchmal von einer Granate getroffen – rennen Sie daher besser aus dem Zelt heraus und gehen Sie in Deckung. Sobald das Feuergefecht vorüber ist, werden Sie nun von den Rebellen gefangen genommen.

Mission: After Montignac



AUF DER FLUCHT Schleichen Sie vom Startpunkt (1) durch den Wald und schnappen Sie sich in Provins den Skoda (2). Fahren Sie mit dem Auto möglichst nah an den Wald südlich von Figari (3). Marschieren Sie dann zum Fluchtpunkt (4).

Mission: Rescue

Art: Geiselbefreiung in Levie
Unterstützung: Anti-Panzer-Einheit „Schwarzer Bär"

Mission: Rescue



BEFREIUNGSSCHLAG Nachdem der Panzer aus dem Weg geräumt ist, stürmen Sie vom Waldrand (1) aus das Dorf, um die Geiseln zu befreien. Im Tal südlich von Levie (2) kommt es zu Feuergefechten mit Infanterietrupps. Der Zielpunkt liegt auf dem Hügel (3).

Verlauf: Mission endet erst, wenn Sie samt Geiseln im Camp ankommen (zwei Kämpfe)

Benutzen Sie Ihr Fernglas und melden Sie alle Kontakte: Ein Soldat steht am Lkw, eine Zweier-Patrouille marschiert umher, ein Soldat sitzt im UAZ und eine Wache befindet sich rechts von den Häusern hinter einem Baum (schwer zu erkennen!). Visieren Sie einen Gegner an und schießen Sie, sobald der Panzer zerstört ist. Sollten Sie vorher schießen, scheitert die Mission – gegen einen Kampfpanzer haben Sie keine Chance. Nachdem das Dorf befreit ist, wird Befehl gegeben, den Lkw zu besteigen. Wenn Sie vorher getrödelt haben, kommt von Norden ein russischer Lkw mit Infanterie. Tipp: Schnappen Sie sich ein MG von einem der Gefallenen. Damit können Sie den Lastwagen zerlegen, bevor auch nur ein einziger Soldat einen Fuß auf die Straße setzen kann (auf Führerhaus und Plane zielen). Nach der Lkw-Fahrt geht es zu Fuß den Hügel hinauf. Auf der Straße kommt ein weiterer russischer Lastwagen von Norden heran – erledigen Sie die Gegner am besten vom Hang aus mit einigen Granaten oder MG-Salven. Oben auf dem Hügel werden Sie obendrein noch von einem Trupp Infanterie angegriffen. Erledigen Sie die Feinde und gehen Sie zum Camp.

Mission: Undercover

Art: Fahrt mit Lkw zum Hauptquartier der Rebellen
Unterstützung: Keine
Verlauf: Mission ist dann beendet, wenn Sie die Burg erreichen

Bei dieser Mission müssen Sie als Zivilist getarnt einen Lkw mit Rebellen zu einer Burg fahren, die als Hauptquartier dient. Wenn Sie dem Weg folgen, treffen Sie auf zwei Straßensperren. Die Soldaten der ersten Sperre kann Ihr Beifahrer mit ein paar Flaschen Wodka bestechen, während der Offizier an der zweiten Sperre nicht mit sich reden lässt. Sie können entweder Ihre Befehle missachten und die Sperre umfahren – oder Sie steigen aus und erledigen die drei Soldaten. Wenn Sie an der Sperre vorbeifahren, werden Sie allerdings von zwei BMPs angegriffen. Bei dieser Variante verlieren Sie mit Sicherheit einige Kameraden, kommen aber mit etwas Glück unbeschadet bei der Burg an. Der eigentliche Spielverlauf sieht vor, dass Sie aussteigen, die Soldaten an der Sperre erledigen und zu Fuß durch den Wald zur Burg laufen. Im dunklen Forstgehölz müssen Sie sich einige Schusswechsel mit feindlichen Soldaten liefern. Egal für welche Variante Sie sich entscheiden, wenn Sie schließlich die Burg erreicht haben, ist die Mission erfolgreich beendet. Den Anführer der Rebellen finden Sie ganz oben auf dem Burgturm.

Insel Malden

Mission: Night Patrol

Art: Beschützen Sie den Radar vor feindlichen Angriffen
Unterstützung: Keine
Verlauf: Mission endet nach Abfangen der Speznaz-Einheiten oder der Zerstörung des Radars

Dies scheint ein langweiliger Abend zu werden – aber weit gefehlt. Nachdem Ihr Chef mit seinem Jeep wieder abgefahren ist, laufen Sie die Dünen südlich des Radars hinauf. Von dort aus haben Sie den besten Überblick über das Areal. Von Osten beziehungsweise Nordosten kommt jeweils ein Speznaz-Soldat mit der Absicht herangeschlichen, einen Sprengsatz am Radar zu platzieren. Verhindern Sie das mit ein paar gezielten Schüssen aus dem Hinterhalt. Setzen Sie entweder das Nachtsichtgerät oder die Signalraketen ein, damit Sie den Gegner in der Dunkelheit entdecken. Die Truppen, die später aus einem Hubschrauber abspringen, gehören zu Ihrem Team – also nicht schießen! Ob Sie die Zerstörung des Radars verhindern oder nicht, hat keinerlei Auswirkungen auf den Verlauf des Spiels.

Mission: Hold Malden

Art: Halten Sie den Hafen.
Unterstützung: M60, M113
Verlauf: Sie müssen vor den übermächtigen Invasoren flüchten.

Zu Beginn müssen Sie sich hinter das MG klemmen und die Infanterieeinheiten aufhalten, die vom Strand auf Sie zustürmen. Schalten Sie mit der Taste V das alternative Visier ein, damit Sie besser

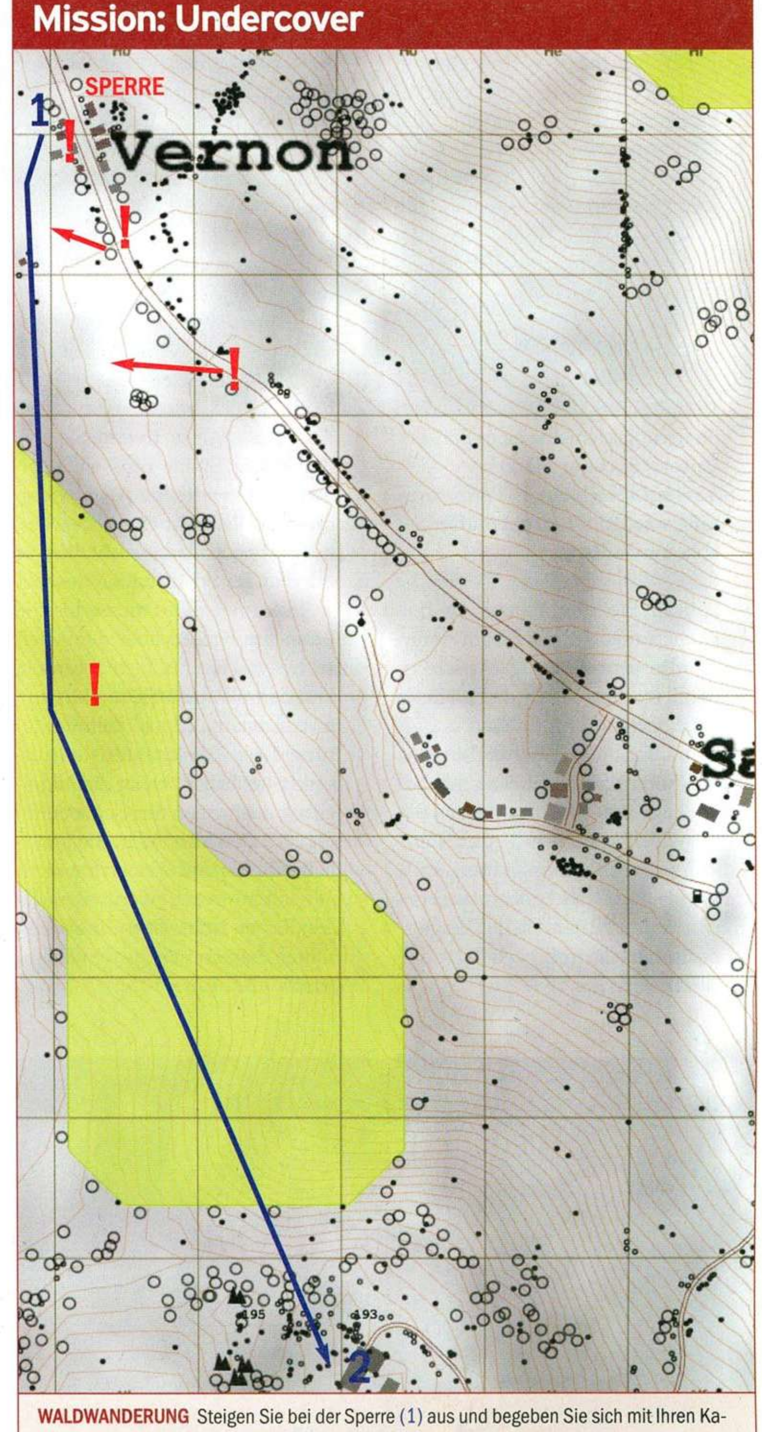
zielen können. Wenn Sie auf leichter Schwierigkeitsstufe spielen, können Sie Freund und Feind unterscheiden, indem Sie das Fadenkreuz über die Soldaten halten oder das Ziel mit einem Rechtsklick markieren. Im Dorf befindet sich ein Sanitätszelt, das Sie aufsuchen sollten, falls Sie in der MG-Stellung verletzt worden sind. Nach dem Befehl zum Rückzug sollten Sie einem der gefallenen Soldaten am Strand eine Anti-Panzer-Waffe abnehmen, um damit eines oder zwei der Kettenfahrzeuge auszuschalten. Sie erleichtern sich so den Rückzug – gewinnen können Sie auf keinen Fall, die Überlegenheit der Russen ist einfach zu groß. Wenn Ihnen die Mission zu schwer ist, können Sie auch gleich nach dem Start der Mission zum Evakuierungsplatz gehen und dort auf das Ende der Mission warten. Dafür erhalten Sie aber natürlich keine Punkte.

Mission: Defender (schwer)

Art: Verminen Sie die Straße, um eine Panzerkolonne aufzuhalten.
Unterstützung: Keine
Verlauf: Zerstören Sie die Panzer und warten Sie auf den M113, der Sie dann abholt.

Achten Sie genau darauf, wo Ihr Kollege seine Minen platziert. Legen Sie keine Minen auf die Straße, sondern platzieren Sie den Sprengstoff links und rechts daneben. Am Ende sollte die Anordnung der Minen in etwa unserem Beispiel auf der Karte entsprechen. Begeben Sie sich anschließend zu dem Gebüsch, bei dem eine Munitionskiste versteckt ist. Nehmen Sie so viele LAW-Raketen an sich, wie Sie tragen können, und hocken Sie sich neben die Kisten. Wenn der erste Panzer auf eine

Mission: Undercover



WALDWANDERUNG Steigen Sie bei der Sperre (1) aus und begeben Sie sich mit Ihren Kameraden in den Wald. Achten Sie auf die von Süden anrückenden Gegner und kämpfen Sie sich bis zur Burg (2) vor.



ERLEUCHTUNG Wenn Sie das Lagerfeuer entzünden, haben Sie eine bessere Sicht und können die anrückenden Gegner nicht verfehlen.



KREUZFEUER Bewahren Sie einen kühlen Kopf und schalten Sie die heraneilenden Soldaten mit gezielten Schüssen schnellstens aus.

Mine gefahren ist, warten Sie noch so lange mit dem Feuern, bis alle Panzer an Ihnen vorbeigefahren sind. Achtung: Aus den zerstörten Panzern springen immer noch Besatzungsmitglieder heraus, die auf Sie schießen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie nicht alle Panzer zerstören können, die Mission lässt sich trotzdem erfolgreich beenden.

Mission: Tank Training

Art: Training der grundsätzlichen Steuerungselemente eines Panzers
Unterstützung: M1A1
Verlauf: Nach einem Panzertraining werden Sie zu einem Einsatz abkommandiert.

Fahren Sie den Panzer in das nächste Dorf und absolvieren Sie die Schießübung. Anschließend werden Sie in das nächste Dorf gerufen und müssen vor allem Infanterieeinheiten abwehren. Setzen Sie für diese Ziele bevorzugt das MG ein. Wenn Sie Schwierigkeiten mit der Lenkung eines Panzers haben, sollten Sie den Befehl geben, die Formation zu halten (1-1). Die gegnerischen Panzer erledigt der Abrams für Sie.

Mission: Battle of Houdan

Art: Patrouillieren Sie das Gebiet als Panzer-Kommandant.
Unterstützung: Zwei M1A1
Verlauf: Das Gebiet vor dem feindlichen Territorium muss patrouilliert werden.

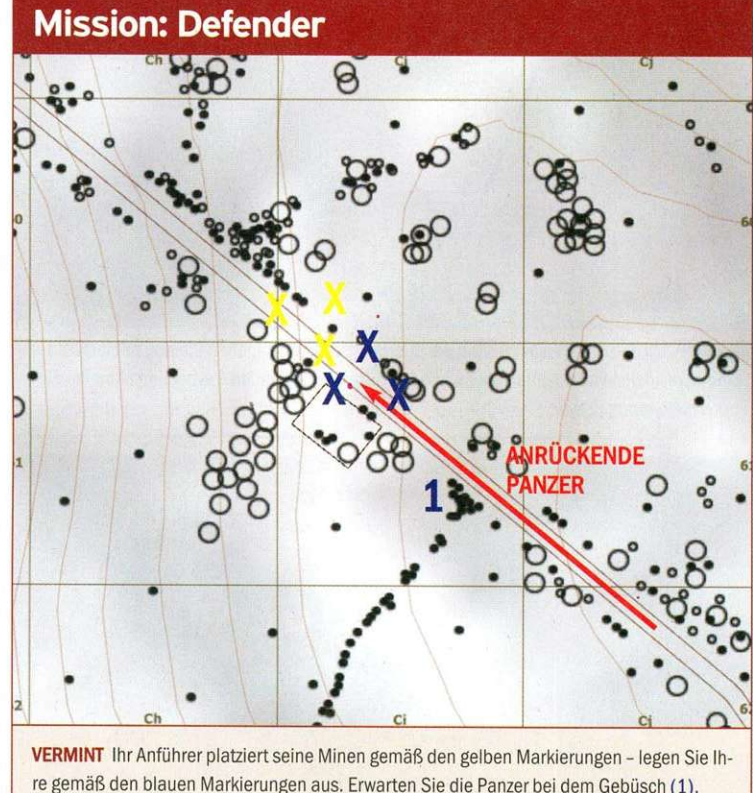
Fahren Sie mit den beiden anderen Panzern in Formation. Wenn Sie ein Ziel zugewiesen bekommen, sollten Sie den Verband verlassen und das Ziel angreifen. Stoppen Sie den M60, bevor Sie schießen. Auf diese Weise treffen Sie das Ziel besser. Später müssen Sie einen T80 zerstören. Auch wenn dieser sich nicht mehr bewegt, heißt das noch lange nicht, dass er erledigt ist. Schießen Sie deshalb so lange auf den Panzer, bis die Bezeichnung T80 über dem Zielsucher von Rot auf Weiß wechselt. Erst dann können Sie die Mission fortsetzen. Apropos Zielmarkierung: Wenn Sie Infanteristen aufgeschaltet haben, bleibt die Anzeige rot, auch wenn der Gegner erledigt ist. Den Vorstoß in die feindliche Grenzzone können Sie nicht gewinnen. Auch wenn Sie die feindlichen Kräfte dort eliminieren sollten, bekommen Sie den Befehl zum Rückzug.

Mission: Interdiction (schwer)

Art: Verdeckter Einsatz
Unterstützung: Keine
Verlauf: Sie müssen einige Panzer und Infanterieeinheiten eliminieren, damit Ihre Kameraden sicher flüchten können.

Ändern Sie im Briefing Ihre Ausrüstung und wählen Sie statt des HK das M21-Scharfschützengewehr. Robben Sie vom Start aus bis zur Kante und schalten Sie von dort die vier Soldaten auf dem unteren Plateau aus. Nehmen Sie von dort unbedingt den Raketenwerfer mit. Arbeiten Sie sich nun bis zur Straße weiter. Von dort aus können Sie im Süden, links der Straße, einen Panzer sehen, der die Straße bewacht. Achtung, von Zeit zu Zeit taucht ein Jeep auf, aus dem eine Patrouille aussteigt. Sie müssen dann so lange regungslos liegen bleiben, bis die Soldaten wieder einsteigen und davonfahren. Jetzt können Sie die beiden patrouillierenden Soldaten, die sich von Lolisse her nähern, mit dem Scharfschützengewehr erledigen und zum Panzer schleichen. Legen Sie den ersten Sprengsatz direkt hinter den Panzer. Achten Sie darauf, dass das Rohr des Panzers nicht auf Sie gerichtet ist, sonst werden Sie entdeckt. Beobachten Sie den zweiten T80, der von Lolisse her patrouilliert. Merken Sie sich den Platz, an dem er kurz hält, um dort einen Sprengsatz zu legen. Den dritten Sprengkörper sollten Sie auf die Straße zwischen den beiden Panzerstandorten legen. Schleichen Sie nun zu der nordöstlichen Düne und zünden Sie die Bomben, wenn beide T80 nebeneinander stehen. Nehmen Sie dann den Raketenwerfer in die Hand, damit Sie einem beschädigten Panzer den Rest geben können. Flüchtende Crewmitglieder erledigen Sie mit dem M21. Achtung: Nach der Explosion eilen eventuell die Soldaten von der nördlich gelegenen Munitionskiste herbei. Vergessen Sie nicht, auch Ihren Kollegen den Zündbefehl per Funk zu übermitteln. Wenn diese Aufgabe erledigt ist, laufen Sie Richtung Norden zum Evakuierungspunkt.

Mission: Defender



VERMINT Ihr Anführer platziert seine Minen gemäß den gelben Markierungen – legen Sie Ihre gemäß den blauen Markierungen aus. Erwarten Sie die Panzer bei dem Gebüsch (1).



FEUERWERK Die Düne ist genügend weit von den Panzern entfernt und Sie haben außerdem eine hervorragende Übersicht über das Geschehen. Rechnen Sie mit weiteren Gegnern von rechts.



AUSGESPÄHT Bei diesem Panzereinsatz kommt Ihnen die Zoom-Funktion zugute. In der Außenansicht sieht alles harmlos aus, doch die Waffenansicht (V-Taste) zeigt, dass auf dem Kamm (1) Gefahr lauert.

Mission: Spearhead

Art: Panzervorstoß als Kommandant
Unterstützung: Zwei M1A1 Abrams
Verlauf: Sie müssen im Panzerverband das Territorium von feindlichen Kräften befreien.

Fahren Sie nach Beginn der Mission ein paar Meter in Richtung des nächsten Wegpunktes und stoppen Sie den Panzer. Wechseln Sie zur Innenansicht und drücken Sie die Taste V. Jetzt können Sie mit den Taste + und – hinein- und herauszoomen. Auf diese Weise entdecken Sie die Soldaten schon aus großer Entfernung. Erledigen Sie vor allem die Panzerabwehrsoldaten (RPG), die mit ihren Raketenwerfern großen Schaden anrichten können. Wenn diese Gegner erledigt sind, müssen Sie sich wieder in die Formation begeben. Bleiben Sie nun sehr dicht bei den beiden M1A1. Wenn Sie Lolisse erreicht haben, können Sie in Ruhe Beschädigungen reparieren lassen, bevor weitere Gegner auftauchen. Sobald neue Gegner auftauchen, feuern Sie zuerst auf den T80, da von diesem Ungetüm die meiste Gefahr ausgeht.

Mission: Pathfinder

Art: Infanterieangriff
Unterstützung: Ein Infanteriezug und später Apache-Hubschrauber
Verlauf: Bei dieser Mission müssen Sie zwei Shilkas zerstören, die sich unter starker Bewachung in zwei Dörfern befinden.

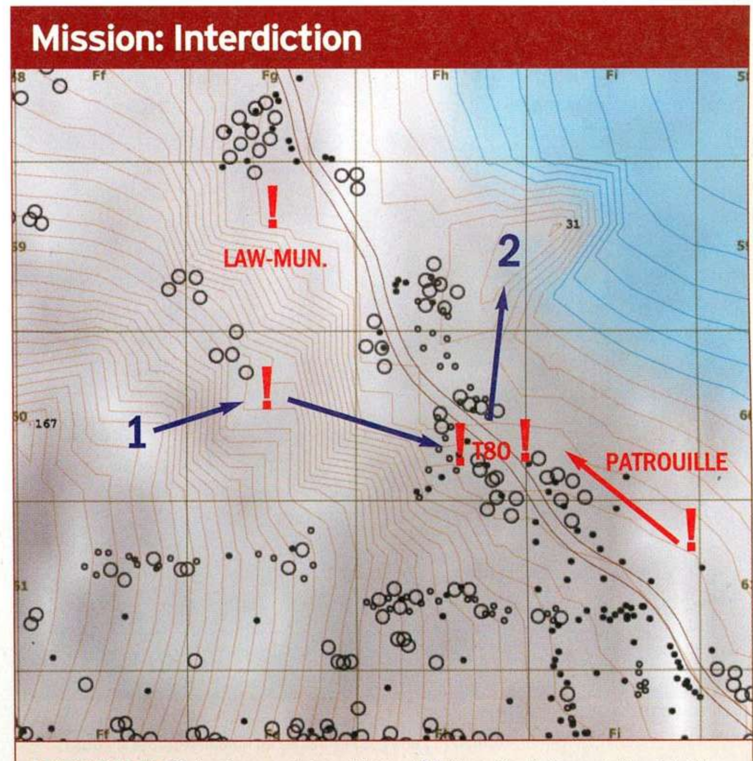
Beim Stürmen auf das erste Dorf sollten Sie hauptsächlich Ihre Kameraden mit Ihrem MG decken. Wenn Ihnen das M60 allerdings nicht besonders liegt, sollten Sie schnellstmöglich einem Gefallenen eine Waffe abnehmen. In Sainte Marie befindet sich ein Scharfschütze. Sein Gewehr ist gerade in dieser Mission besonders hilfreich, da Sie meist über eine große Distanz treffen müssen. Die Shilkas lassen sich am bequemsten zerstören, wenn Sie einem der gefallenen Soldaten einen Raketenwerfer entwenden. Es gibt mehrere davon. In Chapoi rücken mehrere Gegnerwellen vor allem aus süd- und südöstlicher Richtung an. Achten Sie auf T80-Panzer, für die Sie auf jeden Fall Raketenwerfermunition parat haben sollten.

Mission: Taking Command

Art: Verteidigung von Goisse
Unterstützung: Eine Infanterieeinheit
Verlauf: Zuerst müssen Sie Ihre verstreute Einheit einsammeln und anschließend das Dorf Goisse verteidigen.

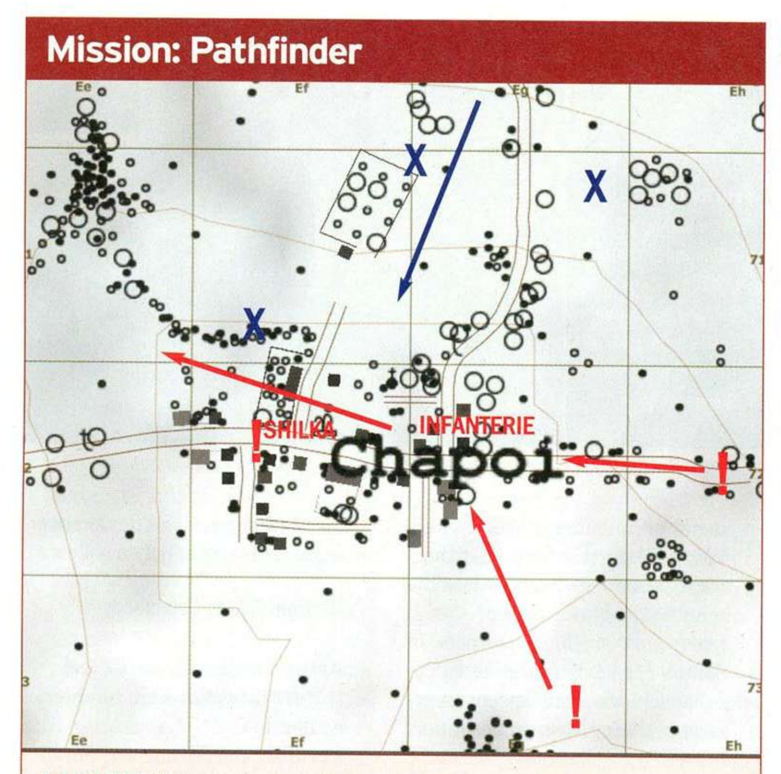
Sie haben nun das Kommando über eine Infanterieeinheit. Nachdem Sie Ihre Einheit auf der Kreuzung zusammengeführt haben, fahren Sie nach Goisse. Dort verteilen Sie Ihre

Mission: Interdiction



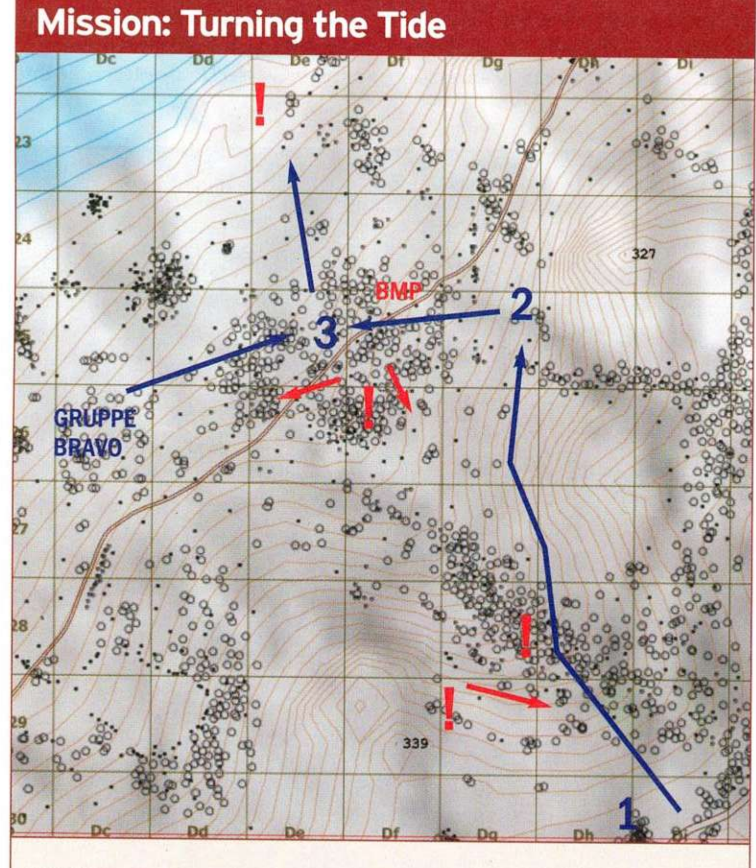
BOMBENSACHE Sie beginnen auf einem Plateau (1). Wenn Sie die Sprengsätze gelegt haben, schleichen Sie auf die Düne (2), um von dort aus die beiden Panzer in die Luft zu jagen.

Mission: Pathfinder



HIN UND HER Nachdem Sie den Shilka zerstört haben, müssen Sie sich zunächst wieder ein Stück zurückziehen. Nutzen Sie beim erneuten Vorrücken nach Chapoi die blau markierten Stellen aus – sie bieten recht gute Deckung und trotzdem genügend Übersicht.

Mission: Turning the Tide



VON ALLEN SEITEN Vom Startpunkt (1) aus geht es in das Tal hinein. Nordöstlich des Lagers (2) haben Sie die beste Position, um die Gegner anzugreifen. Stürmen Sie von dort das Lager der Russen (3).

Mannen am nordöstlichen Dorfausgang so, dass die Soldaten mit den LAW-Raketenwerfern in Richtung Norden schauen und die restlichen das Gebiet im Süden bewachen. Höchste Priorität haben die beiden BMPs, die von Norden auf das Dorf zurollen. Wenn diese zerstört sind, ist der Kampf so gut wie gewonnen. Die Verluste haben keinen Einfluss auf die Truppenstärke in der nächsten Mission. (Speicherpunkt: Ortseingang Goisse)

Mission: Turning the Tide (schwer)

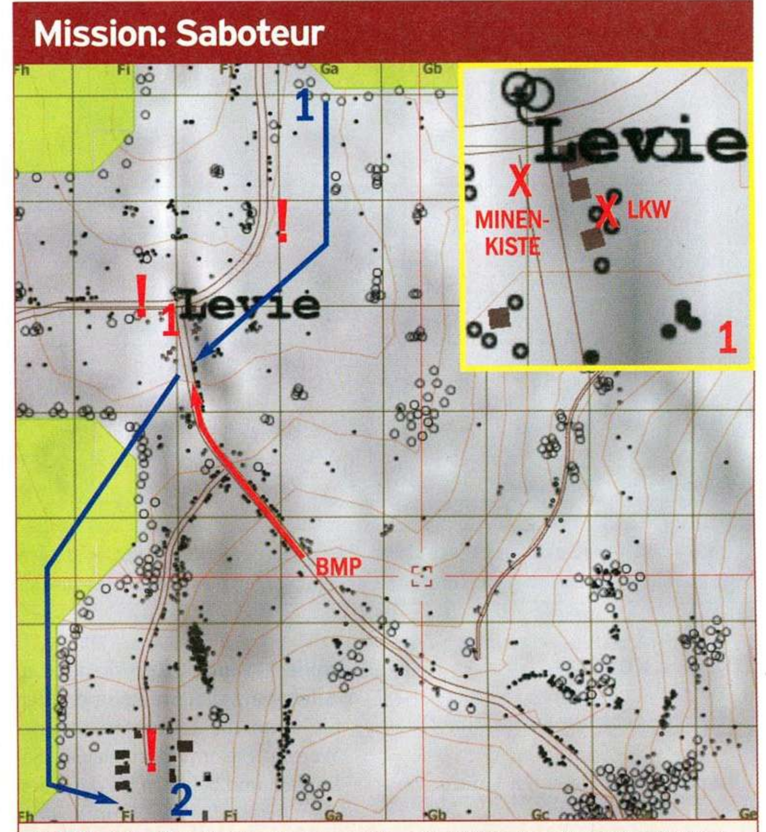
Art: Infanterieangriff auf das Lager der Russen
Unterstützung: Infanteriezug Bravo
Verlauf: Sie starten auf einem Hügel und müssen in das Tal, um das Lager zu zerstören. Die Mission endet erst, wenn alle Gegner eliminiert worden sind.
Besonderheit: Waffenwahl

Wechseln Sie vor Beginn der Mission Ihre Waffen. Tauschen Sie Ihr M16 gegen ein M21 und nehmen Sie sich einen LAW-Raketenwerfer dazu. Damit Sie diese Waffe auch benutzen können, ersetzen Sie die Granaten durch drei Raketen für den LAW. Wenn Sie der Lkw abgesetzt hat, schicken Sie den gesamten Trupp (außer den Sani) circa 200 Meter abwärts in das Tal. Peilen Sie währenddessen mit Ihrem M21 den westlichen Hügelkamm an und erledigen Sie die heranstürmenden Truppen. Währenddessen geht es im Tal hoch her. Halten Sie sich im Tal nordöstlich, um das Lager zu umgehen. Nachdem Sie Gruppe Bravo davon unterrichtet haben, dass das Tal gesäubert ist, befehlen Sie den Angriff für Ihre unterstützenden Truppen. Halten Sie nach den BMP Ausschau und zerstören Sie wenigstens einen mit Ihrem Raketenwerfer. Befehlen Sie dann Ihrer Gruppe den Angriff von Nordosten. Geben Sie ihr dabei mithilfe Ihres Scharfschützengewehres Deckung. Bleiben Sie dann auf Ihrer Position und erledigen Sie die heranstürmenden Gegner. Achten Sie darauf, dass Ihr Trupp in Ihrer Nähe ist und Ihnen die Flanken und den Rücken deckt. Wenn das Lager geräumt ist (Funkmeldung), müssen Sie zum Strand im Nordosten laufen. Dort halten sich noch einige Soldaten auf, die Sie eliminieren müssen.

LARS THEUNE/STEFAN WEISS

Operation **Flashpoint**

Die Malden Islands sind noch lange nicht von den russischen Aggressoren befreit. Der zweite Teil der Komplettlösung führt Sie und Ihre Truppen bis zum finalen Showdown. Detaillierte Karten und Tipps zu den restlichen Missionen helfen Ihnen dabei, diesen Feldzug erfolgreich zu bestehen. Auf in den Kampf!



NACHTSCHATTEN Schleichen Sie unbemerkt vom Wald (1 blau) nach Levie (1 rot). Haben Sie das Depot zerstört, schlagen Sie sich durchs Unterholz bis zur Panzerbasis (2). Achten Sie dort auf die vielen Patrouillen und schleichen Sie im Liegen zu den Panzern hin.

Insel Everon

Mission: Saboteur

Art: Verdeckter Einsatz
Unterstützung: Keine
Verlauf: Schleichen Sie in das feindliche Camp und zerstören Sie so viele Panzer wie möglich.
Besonderheit: Waffenwahl

Rüsten Sie Ihren Scharfschützen mit dem M21 aus und gehen Sie in Richtung des Dorfes. Achten Sie darauf, nicht von den Patrouillen entdeckt zu werden. Beobachten Sie das Dorf mit dem Fernglas, um die Position der Munitions-Lkws ausfindig zu machen. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich das Waffendepot. Schalten Sie die Wachen aus großer Entfernung aus. Suchen Sie dann die Kiste mit den Minen und nehmen Sie zwei davon heraus. Legen Sie die beiden Minen auf die Straße und machen Sie sich aus dem Staub. Wenn der BMP wieder durch das Dorf fährt, explodieren die Minen und zerstören außer dem BMP auch das Depot. Laufen Sie anschließend in den großen Wald im Westen. Gehen Sie durch den Wald nach Süden, bis Sie am Ende des Camps angelangt sind. Sie müssten nun schon die Panzer sehen, die auf dem Hof stehen. Legen Sie sich auf den Boden und schleichen Sie sich an die Panzer heran. Achten Sie auf die Patrouille, die um den Platz herum marschiert. Schießen Sie nicht, da dies zum Alarm führt. Legen Sie zwischen die aufgereihten Panzer jeweils eine Verzögerungsmine hin und schleichen Sie davon. Wenn Sie genügend Abstand haben, jagen Sie die Sprengsätze in die Luft und laufen zum Waldrand.

Insel Malden

Mission: Guardian

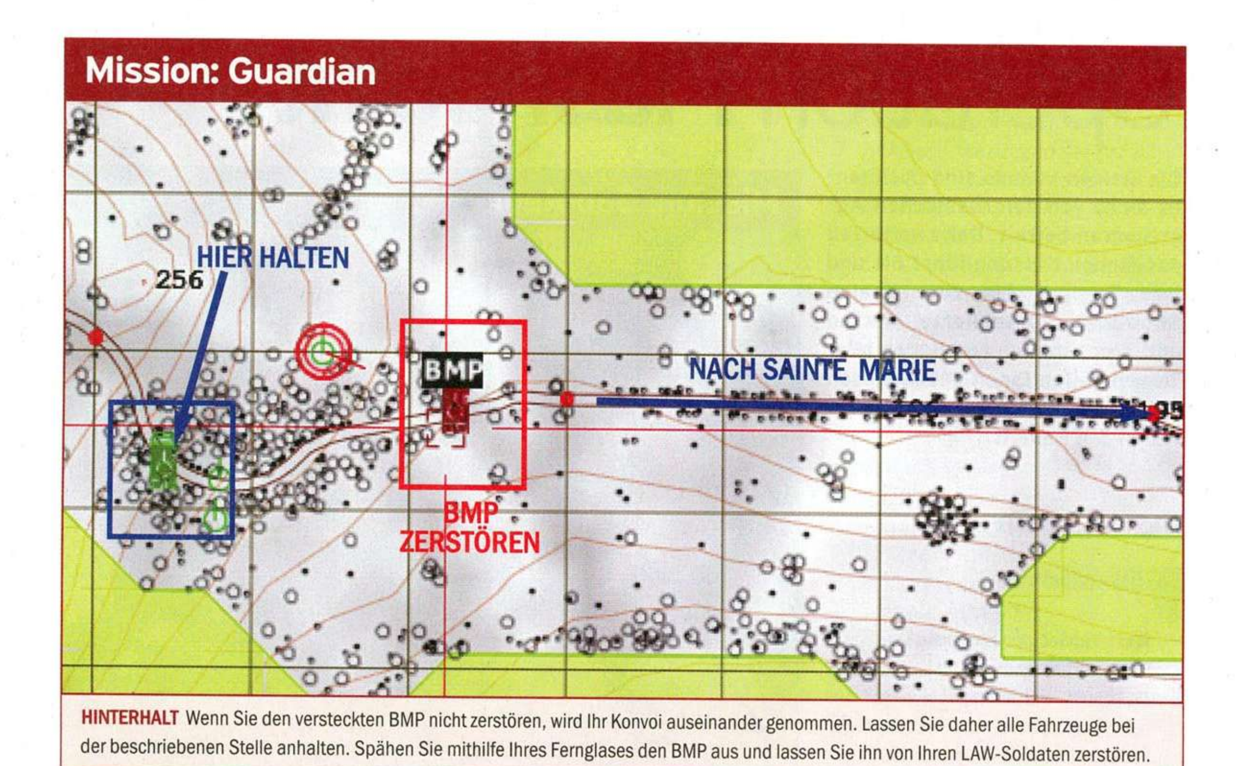
Art: Schutz eines Konvois
Unterstützung: Keine
Verlauf: Begleiten Sie einen Munitionstransport zum Flughafen.

Steigen Sie als Fahrer in den M113 und befehlen Sie Ihrer Truppe, dass sie ebenfalls in dieses Fahrzeug einsteigen soll. Wenn der Konvoi das Dorf erreicht hat, setzen Sie sich mit Ihrem Fahrzeug davor und geben das Kommando zur Weiterfahrt. Achten Sie darauf, dass der Konvoi Sie nicht überholt. Halten Sie die Augen nach lauernden Soldaten links und rechts der Straße auf. Biegen Sie bei der ersten Kreuzung links und bei der zweiten Kreuzung rechts ab. In der Ortschaft Larche werden Sie schon von einigen russischen Soldaten erwartet, die mit der Unterstützung Ihrer Bordkanone schnell beseitigt sind. Jetzt brauchen Sie nur noch der Straße bis zum Flughafen zu folgen. Falls Sie die nördliche Route wählen (an der zweiten Kreuzung links weiter), müssen Sie sich einem BMP im Planquadrat EH 27 stellen. Halten Sie dazu auf der abschüssigen Straße an und steigen Sie mit Ihren beiden Panzerabwehrsoldaten aus dem M113. Spähen Sie den BMP aus und geben Sie den Feuerbefehl an Ihre LAW-Träger.

Legende

Folgende Symbole werden Sie auf allen Karten immer wieder finden. Hier deren Erläuterung:

Symbol	Bedeutung
!	Gegner
roter Pfeil	Truppenbewegung (Gegner)
blauer Pfeil	Truppenbewegung (Freund)



HINTERHALT Wenn Sie den versteckten BMP nicht zerstören, wird Ihr Konvoi auseinander genommen. Lassen Sie daher alle Fahrzeuge bei der beschriebenen Stelle anhalten. Spähen Sie mithilfe Ihres Fernglases den BMP aus und lassen Sie ihn von Ihren LAW-Soldaten zerstören.

Insel Everon

Mission: Return to Eden (Schwer)

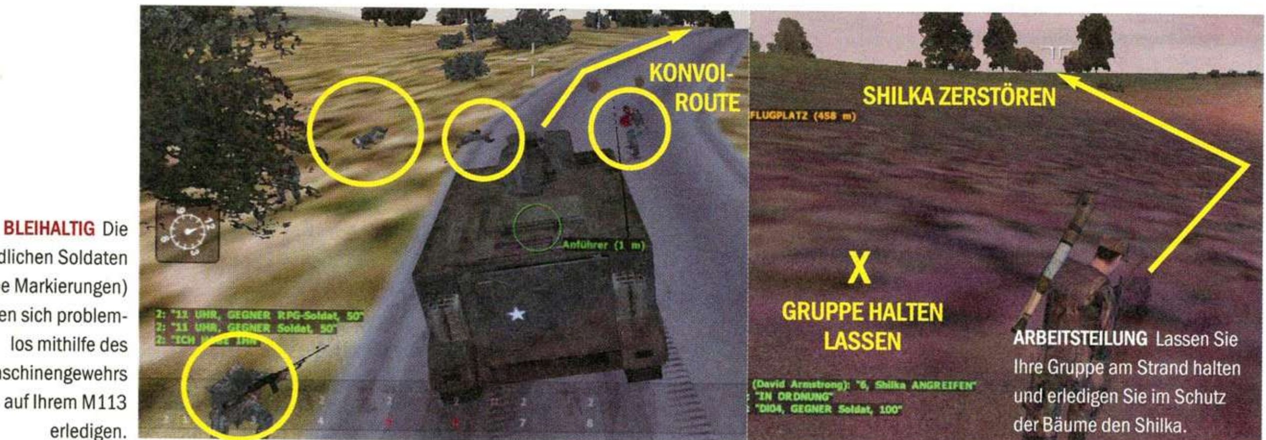
Art: Starten Sie einen Landungsangriff auf Eden.
Unterstützung: Zwei Trupps Infanterie und zwei AH1
Verlauf: Nehmen Sie den ersten Hügel ein und stürmen Sie anschließend den Flughafen.

Bei dieser Mission kommt es auf das richtige Timing an. Nachdem Sie den Hügel eingenommen haben, müssen Sie den Flughafen stürmen. Besorgen Sie sich zuerst eine panzerbrechende Waffe von einem Gefallenen und marschieren Sie dann in Richtung Westen. Bleiben Sie dabei so dicht am Wasser, dass Sie von den Gegnern nicht entdeckt werden. Zerstören Sie im Alleingang den Shilka und rufen Sie dann die Luftunterstützung. Warten Sie mindestens 30 Sekunden und befehlen Sie dann den gemeinsamen Angriff mit Team Bravo und Charlie. Wenn Sie den richtigen Zeitpunkt erwischt haben, werden die Panzer von den Hubschraubern zerstört und die anderen Teams erledigen mit Ihrer Unterstützung die feindliche Infanterie. Achtung: Flüchtende Russen können sich im westlichen Wald versteckt halten.

Mission: Hind Attack (Schwer)

Art: Verdeckter Einsatz
Unterstützung: Drei Spezialeinheiten
Verlauf: Machen Sie das versteckte Lager der Russen ausfindig und zerstören Sie so viel wie möglich.

Befehlen Sie Ihren Leuten Feuerpause und schleichen Sie nach Morton. Dort steht in der Nähe der Kirche ein verlassener Skoda. Fahren Sie damit zum Ortsausgang und warten Sie, bis ein Lkw an Ihnen vorbeifährt. Folgen Sie ihm und biegen Sie bei dem Feldweg kurz vor Figari nach rechts ab. Wenn Sie den Wald erreichen, steigen Sie mit Ihren Männern aus und pirschen sich nach Norden durch den Wald. Von dort aus können Sie unbemerkt in das Lager schleichen. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten, um das Lager platt zu machen. Schleichen Sie in das



BLEIHALTIG Die feindlichen Soldaten (gelbe Markierungen) lassen sich problemlos mithilfe des Maschinengewehrs auf Ihrem M113 erledigen.

ARBEITSTEILUNG Lassen Sie Ihre Gruppe am Strand halten und erledigen Sie im Schutz der Bäume den Shilka.

Lager und sagen Sie Ihren Kollegen, dass sie ein paar Verzögerungsminen platzieren sollen. Anschließend flüchten Sie in den Wald und jagen das Lager aus sicherer Entfernung in die Luft. Alternativ können Sie sich auch einen HIND schnappen und damit das Lager zerstören. Sie müssen diesen Hubschrauber zum Schluss aber auch zerstören, bevor Sie sich zu einem der drei Aufnahmepunkte begeben.

Mission: Rolling Thunder

Art: Überfall
Unterstützung: Drei M1A1
Verlauf: Durchqueren Sie ein vermintes Gebiet und besetzen Sie Montignac.

Befehlen Sie Ihrem Zug, in einer Kolonne zu fahren. Passieren Sie das verminte Gebiet, indem Sie dicht am Waldrand im Westen entlangfahren. Erledigen Sie alle Wachen mit dem MG. Wenn Sie den Stützpunkt gesäubert haben, fahren Sie nach Montignac weiter. Fahren Sie weiträumig um das Dorf herum. Konzentrieren Sie sich beim Angriff zunächst auf T80, BMPs und auf die Panzerabwehrsoldaten.

Mission: Airborne

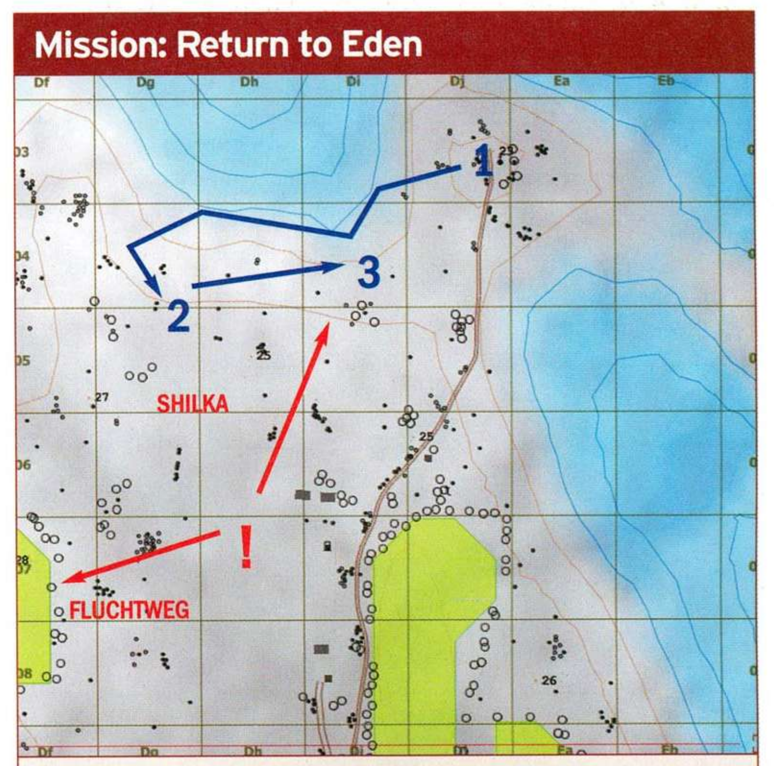
Art: Flugtraining
Unterstützung: Keine
Verlauf: Transportieren Sie zwei Infanterieeinheiten und helfen Sie bei der Zerstörung gepanzerter Fahrzeuge.

Fliegen Sie einfach mit dem Hubschrauber zu der markierten Stelle und lassen Sie die Soldaten einsteigen. Sie müssen nicht genau auf der richtigen Stelle landen. Nachdem Sie die zweite Fuhre Soldaten eingesammelt haben, können Sie noch zwei BMPs zerstören. Fliegen Sie dabei am besten dicht über dem Boden und nicht zu schnell, damit Sie genügend Zeit und Spielraum zum manuellen Zielen und Feuern haben.

Mission: Air Superiority

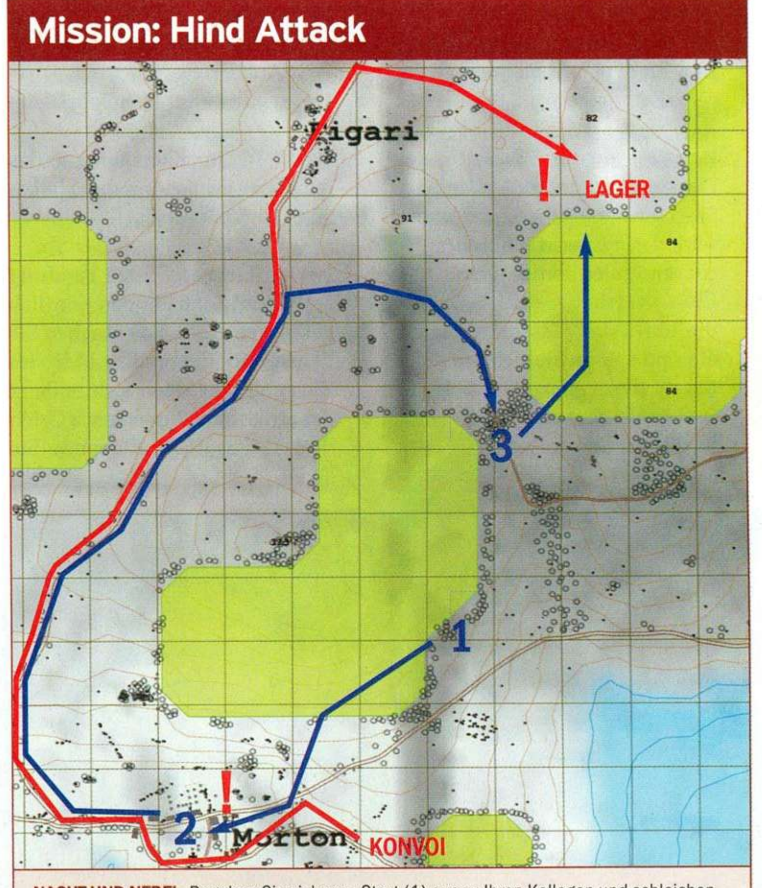
Art: Suchen und zerstören
Unterstützung: Keine

Mission: Return to Eden



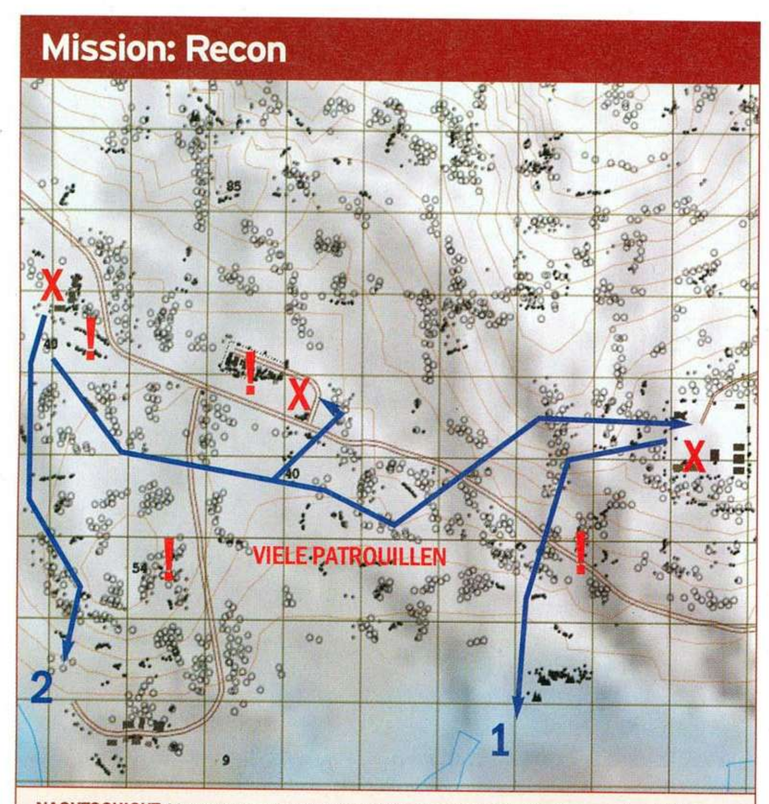
AUF DREI Sammeln Sie Ihre Kräfte auf dem Hügel (1) und laufen Sie dann am Strand entlang. Schalten Sie alleine den Shilka aus sicherer Entfernung (2) aus, während Ihre Gruppe in Deckung (3) liegt. Starten Sie von dort den Sturmangriff auf den Flughafen.

Mission: Hind Attack



NACHT UND NEBEL Begeben Sie sich vom Start (1) aus zu Ihren Kollegen und schleichen Sie unbemerkt zum Skoda (2). Steigen Sie bei Erreichen des Waldes (3) wieder aus und bewältigen Sie die restliche Strecke zum Lager zu Fuß.

Mission: Recon



NACHTSCHICHT Marschieren Sie vom Start (1) aus sofort nach Norden, um den BMPs zu entgehen. Sie können die drei Shilkas (X) entweder nur ausspähen oder auch in die Luft sprengen. Achten Sie beim Rückzug zum Strand (2) auf die vielen Patrouillen im Feld.

Verlauf: Schalten Sie zusammen mit Ihrem Kommandanten einen Lkw-Konvoi und mehrere gepanzerte Fahrzeuge aus.

Wenn Sie bei dieser Mission viele Punkte erhalten wollen, müssen Sie schneller als Ihr Kommandant sein, da in dessen Hubschrauber ein sehr guter Bordschütze seinen Dienst versieht. Setzen Sie gegen die Lkws das Maschinengewehr ein und sparen Sie sich die Raketen für die gepanzerten Ziele auf. Sie können aber auch ganz gemütlich Ihrem Chef folgen.

MASS NEHMEN Wenn Sie manuell feuern, sollten Sie auf jeden Fall die Innenansicht bevorzugen; so können Sie viel besser zielen.

Mission: Recon

Art: Aufklärung
Unterstützung: Drei Spezialeinheiten
Verlauf: Durchkämmen Sie das feindliche Gebiet, um drei Shilkas ausfindig zu machen.

Laufen Sie nach Ihrer Landung am Strand sofort in den nördlich gelegenen Wald. So entgehen Sie dem patrouillierenden BMP. Im Zielgebiet befinden sich entlang der Straße von Westen nach Osten drei Ortschaften. Klappern Sie diese Bereiche ab. Benutzen Sie das Fernglas und zusätzlich das Nachtsichtgerät, um die Standorte der Shilkas zu entdecken. Wenn Sie alle drei Shilkas entdeckt haben, laufen Sie zum Strand und rufen per Funk das Boot. Achtung: Auch wenn Sie die Shilkas zerstören, müssen Sie diese in einer späteren Mission noch mal zerstören (Story-Bug).

Mission: Killdozer

Art: Suchen und zerstören
Unterstützung: Drei M1A1, ein M60 und ein M113
Verlauf: Säubern Sie mit Ihrer Panzerkolonne drei Stellungen der Russen.

Sie müssen Ihren Angriff so planen, dass der Zulu-Zug erst nach Ihnen in Levie eintrifft. Wenn Sie Levie erobert haben, fahren Sie zum Hauptquartier der Russen. Behalten Sie die Formation bei und nähern Sie sich nur langsam der Stellung. Feuern Sie schon aus großer Distanz, da feindliche RPG-Soldaten erst nahe an Sie herankommen müssen, um Ihren Panzer angreifen zu können. Der schwierigste Punkt der Mission ist die Befestigung. Dort warten feindliche Panzer und Infanterie auf Ihr Eintreffen. Arbeiten Sie sich zu dem Waldstück im Südosten des Hauptquartiers vor. Platzieren Sie sich auf einem Hügel – dadurch haben Sie das ganze Tal im Blick. Erledigen Sie von dieser Position aus die Gegner. Halten Sie an der Stellung. Sie werden später noch von Infanterie angegriffen, die aber schnell aus dem Weg geräumt ist.





TOD AUS DER LUFT Wenn Sie Ihren Helikopter gut beherrschen, fliegen Sie eine langsame Kreisbewegung um den Konvoi herum. So hat Ihr Bordschütze leichtes Spiel mit den gegnerischen Zielen.

Mission: Air Assault

Art: Luftangriff
Unterstützung: Ein AH1 und ein Zug M1A1
Verlauf: Ein Aufklärungsflug führt zu einem Großangriff.

Setzen Sie sich als Pilot in den Helikopter. Nachdem Sie dann Ihr erstes Ziel erreicht haben, bekommen Sie einen neuen Auftrag. In einer nahe gelegenen Basis müssen Sie einen Angriff zweier BMPs vereiteln. Anschließend nehmen Sie an einem Großangriff auf Saint Pierre teil. Lassen Sie sich Zeit mit dem Hinflug und warten Sie, bis Ihre Panzer den Shilka aus dem Weg geräumt haben. Nutzen Sie die Zwischenzeit, um im Dogfight patrouillierende HINDs aus dem Weg zu räumen. Wenn diese Gefahr gebannt ist, können Sie die feindlichen Panzer und Infanterieeinheiten in und um Saint Pierre herum eliminieren. Setzen Sie Ihre Bewaffnung sinnvoll ein:

Gegner	Waffe
BMP/Infanterie	Bordkanone/FFAR
T80/T72	TOW
HIND	Bordkanone

Mission: Killdozer



PLATT GEWALZT Die Eroberung von Levie (1) gestaltet sich noch sehr leicht. Greifen Sie das Lager (2) nicht von der Zufahrtsstraße, sondern von den Hängen aus nordöstlicher Richtung an. Bleiben Sie auch weiter der Straße zur Festung fern und lassen Sie Ihre Panzerkolonne stattdessen am Waldrand (3) Aufstellung nehmen.

Mission: Wake-Up Call

Art: Zerstörung
Unterstützung: Zwei schwarze Sondereinheiten
Verlauf: Zerstören Sie mindestens eine der drei Shilkas und verstecken Sie sich anschließend im Wald.

Erteilen Sie Ihrem Team Schießverbot und schleichen Sie nach Norden. Achten Sie auf die vielen Dreier-Patrouillen. Ein Soldat besitzt in der Regel einen Raketenwerfer. Wenn Sie eine solche Gruppe erledigt haben, schnappen Sie sich den Raketenwerfer und tauschen Sie alle Verzögerungsminen gegen Raketen ein. Begeben Sie sich anschließend in das hügelige Gelände nördlich der Küstenstraße. Von dort haben Sie das Terrain bestens im Blick. So können Sie aus großer Entfernung die Shilkas zerstören. Auf der Karte sind nur zwei Shilkas markiert – den dritten Standort müssen Sie selbst ausfindig machen. Die Standorte können etwas variieren – orientieren Sie sich daher einfach an der Küstenstraße. Achten Sie auf Lagerfeuer – sie verraten den Standort der Shilkas von weitem. Bewegen Sie sich vorwiegend liegend vorwärts, um nicht entdeckt zu werden.

Mission: Maverick

Art: Luftangriff
Unterstützung: Zwei weitere A10
Verlauf: Nachdem Sie zwei Boote zerstört haben, müssen Sie sich

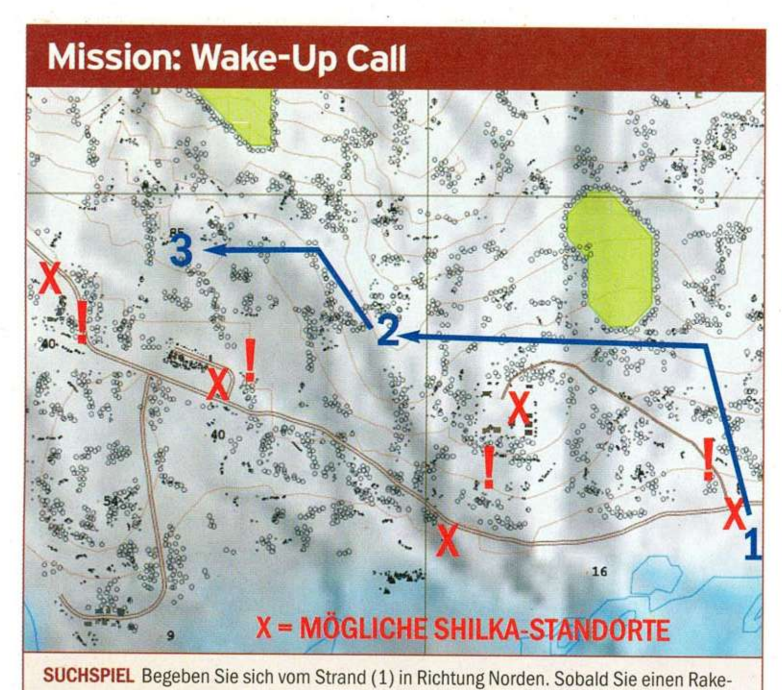
SPARSAM
Da Sie nur wenige TOW-Raketen an Bord haben, greifen Sie lieber zur Bordkanone. Die Panzerung des BMP hält nicht viel aus.



HINTENRUM Begehen Sie nicht den Fehler, die Festung von der Straße aus anzugreifen. Von dieser Position aus können Sie das gesamte Tal überblicken.



Mission: Wake-Up Call



SUCHSPIEL Begeben Sie sich vom Strand (1) in Richtung Norden. Sobald Sie einen Raketenwerfer besitzen, arbeiten Sie sich weiter zu den Hügeln vor (2 und 3). Kundschaften Sie von dort die Küstenstraße mit dem Fernglas aus, um alle Shilkas zu entdecken.

um die Panzer auf der Insel kümmern.

Setzen Sie eine Maverick-Rakete gegen das Boot ein. Mit dem Maschinengewehr ist es nur schwer zu treffen. Fliegen Sie zur Insel weiter und benutzen Sie dort weitere Mavericks gegen die Panzer. Nach kurzer Zeit werden beide A10 abgeschossen und Sie verlieren Treibstoff. Dies ist vom Storyverlauf her so vorgesehen und Sie können nichts dagegen machen. Versuchen Sie, so viel Höhe wie möglich zu gewinnen, und springen Sie mit dem Fallschirm ab, wenn Sie sich über Land befinden. Landen Sie im Wasser, sterben Sie.

Mission: Counter Strike

Art: Angriff und Verteidigung
Unterstützung: Ein Zug Infanterie
Verlauf: Sie müssen eine feindliche Basis überfallen und diese gegen einen Konterangriff schützen.
Besonderheit: Waffenwahl

Bevor Sie diese Mission beginnen, sollten Sie sich das M21 aussuchen. Außerdem sollten Sie sich eine LAW auf den Rücken schnallen. Vergeben Sie den letzten LAW an ein beliebiges Mitglied Ihres Teams. Wenn Sie das Lager eingenommen haben, müssen Sie Ihre Leute über das Areal verteilen. Postieren Sie die Soldaten mit Raketenwerfern im Norden, während die restlichen Infanteristen im Süden lauern. Der Sanitäter sollte sich hinter einem Gebäude verschanzen – Sie benötigen eventuell seine Dienste. Den größten Ansturm müssen Sie aus dem Westen erwarten. Wenn der Angriff erfolgreich vereitelt wurde, holen Sie sich Munition vom M113. Besonders wichtig sind dabei LAW-Raketen. Zerstören Sie damit im nächsten Lager den T72.

Mission: Escape from Prison

Art: Flucht
Unterstützung: Keine
Verlauf: Sie müssen die Flucht ergreifen und lebend zu Ihren Truppen gelangen.

Steigen Sie auf jeden Fall in den Hubschrauber, der Sie zu dem Gefangenenlager transportiert. Der einfachste Weg zur Flucht besteht darin, unmittelbar nach der Ankunft im Lager schnell in den Helikopter einzusteigen, sobald die Piloten ausgestiegen sind. Sie dürfen nicht zu lange zögern, da die Wachen schon bald das Feuer auf Sie eröffnen. Im Cockpit des Helis haben Sie eine Kompassanzeige, so dass Sie problemlos nach Süden fliegen können. Sollten Sie das nicht schaffen, können Sie immer noch versuchen, sich eines der Sturmgewehre zu schnappen, die sich zwischen den Baracken in Munitionskisten befinden. Machen Sie damit schnell kurzen Prozess mit den Gegnern. Wenn Sie dabei die Piloten ausschalten,

EINSCHLAG Feuern Sie schnell hintereinander zwei Mavericks auf den Panzer ab und ziehen Sie Ihre Kiste dann wieder hoch.



LAGERBESUCH Erledigen Sie zunächst im Alleingang die Gegner in der feindlichen Basis. Postieren Sie dann Ihre Teams gut gedeckt, um die Angreifer abzufangen. Halten Sie den Sani aus dem Gefecht heraus.

bevor diese wieder eingestiegen sind, können Sie den Heli benutzen. Ansonsten müssen Sie sich ein anderes Fahrzeug schnappen (zum Beispiel den UAZ) und schleunigst in den nächstgelegenen Wald fahren (rechts vom Lager). Gegnerische BMPs und der Helikopter werden Sie verfolgen, steigen Sie daher schnell wieder aus und warten Sie die Zwischensequenz ab, bei der es Nacht wird. Da Sie keinen Kompass besitzen, müssen Sie sich anhand der Sterne orientieren, um nach Süden zu gelangen. Außerdem benötigen Sie zu Fuß sehr lange, bis Sie Ihre Verbündeten treffen, und müssen sich ständig vor gegnerischen Einheiten in Acht nehmen. Daher ist die Variante, mit dem Hubschrauber zu entkommen, vorzuziehen.

Mission: Incursion

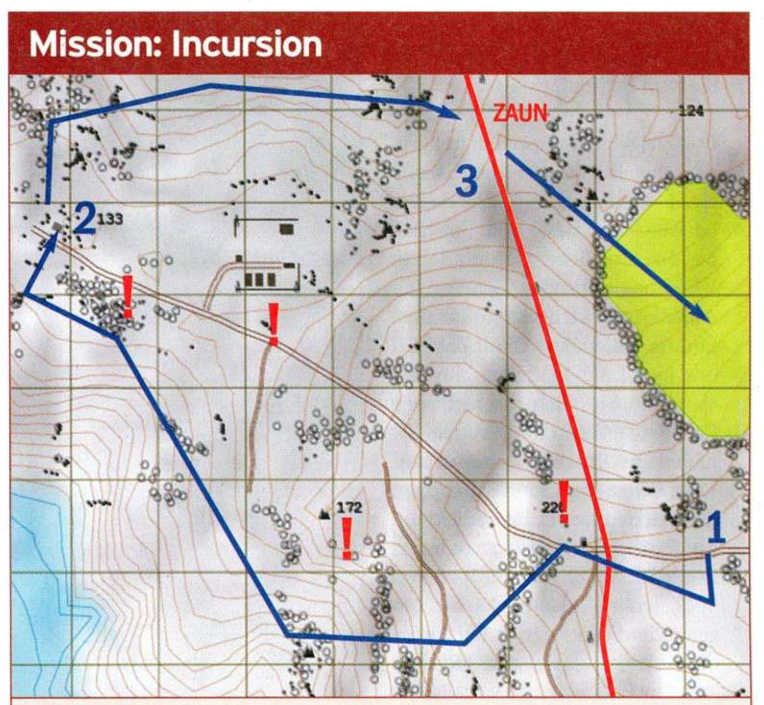
Art: Eindringen, stehlen und flüchten.
Unterstützung: Keine
Verlauf: Sie beginnen vor dem Anwesen des Generals und müssen in seine Villa eindringen, die Codes für die SCUD sichern und aus der Gegend flüchten.

Warten Sie eine Weile, bis sich die Wachen sternförmig vom Tor wegbewegen. Schleichen Sie dann durch den Eingang und nach links zur Baumgruppe. Stehen Sie auf keinen Fall auf, bevor Sie zwischen den Bäumen im Dunklen in Sicherheit sind. Benutzen Sie Ihr Fernglas, um feindliche Einheiten früh auszumachen. Bei der Villa müssen Sie einen günstigen Moment abwarten und schnell in das Gebäude laufen, damit Sie den Code bekommen. Kriechen Sie von Gebüsch zu Gebüsch, um unentdeckt zu bleiben. Anschließend schleichen Sie wieder aus dem Haus und begeben sich in den Schutz der Dunkelheit. Wenn Sie den Zaun erreichen, können Sie diesen mit einer Verzögerungsbombe zerstören und durch das Loch fliehen.

Mission: Search and Destroy (Schwer)

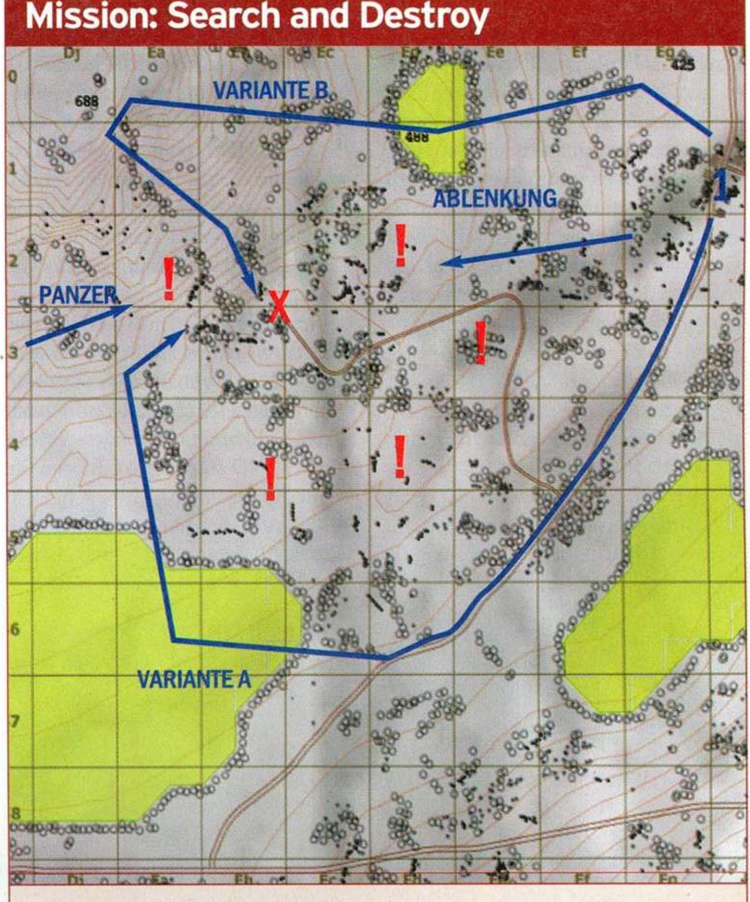
Art: Eine SCUD-Rakete zerstören
Unterstützung: Drei M1A1 und zwei AH1
Verlauf: Orten Sie die genaue Position der SCUD-Rakete und zer-

Mission: Incursion



IM ALLEINGANG Gehen Sie schon am Start (1) in Deckung und schleichen Sie nur am Boden liegend am Zaun vorbei. Nutzen Sie die Büsche rund um das Zielgebäude (2). Sprengen Sie im Norden ein Loch in den Zaun (3), um zu entkommen.

Mission: Search and Destroy



HAMMERHART Schicken Sie vom Start (1) aus Ihre Infanterie und die Panzer über die Westroute zur Ablenkung los. Bei Variante A nähern Sie sich von Süden der SCUD. Der Weg über den nördlichen Hügel dauert länger und ist gefährlicher. Allerdings können Sie die SCUD aus großer Entfernung mithilfe einer LAW zerstören.

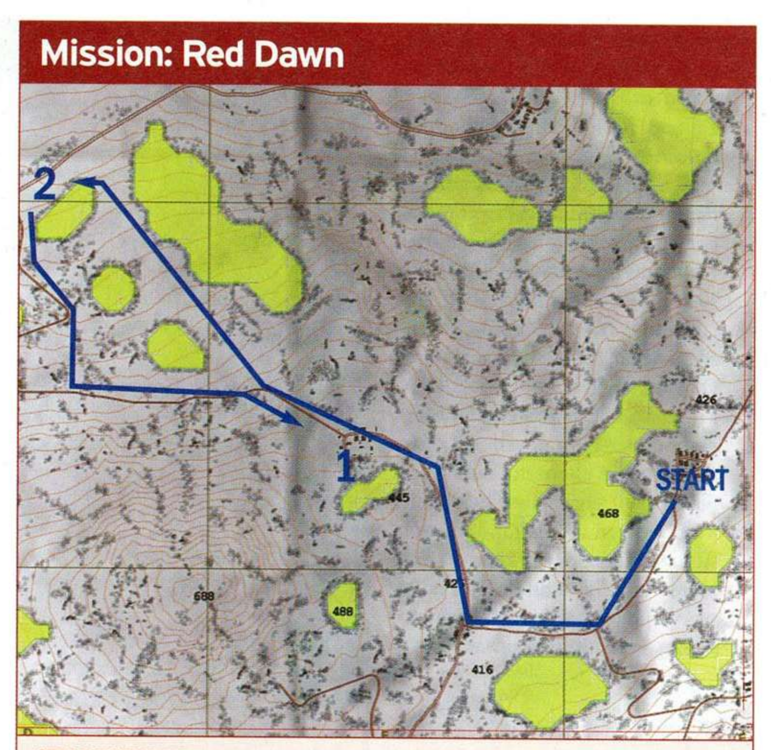
stören Sie sie. Rufen Sie über Funk die Unterstützung und flüchten Sie zum Extraktionspunkt.

Das Zielgebiet ist überfüllt mit gegnerischen Einheiten. Halten Sie sich nicht damit auf, Shilkas, Panzer oder BMPs zu beseitigen. Entscheiden Sie sich lieber dafür, alle zur Verfügung stehenden Einheiten zur Ablenkung einzusetzen. Vor dem Einsatz sollten Sie sich für das M21 und eine LAW-Waffe entscheiden. Vergeben Sie auch die restlichen Raketenwerfer an Ihre Gruppe. Befehlen Sie Ihrem Trupp, auf den Lkw aufzusitzen, und schnappen Sie sich den Jeep. Lassen Sie dann die Panzer aus Westen angreifen und schicken Sie Ihre Gruppe von Südosten ins Tal. Befehlen Sie den eigenständigen Angriff. Nutzen Sie die Ablenkung, um sich mit dem Jeep von Süden her dem Zielgebiet zu nähern. Schleichen Sie durch den Wald und zerstören Sie die SCUD mit dem Raketenwerfer. Der Missionsverlauf ist sehr dynamisch – wenn Sie zu früh Ihre Unterstützung verlieren, sollten Sie lieber noch mal von vorn beginnen. Es ist auch nicht vorauszusagen, an welcher Stelle sich feindliche Einheiten gerade aufhalten. Als geübter Pilot können Sie die Mission auch lösen, indem Sie zum Startplatz der Helikopter düsen und selber einen Heli fliegen. Nehmen Sie sich einen Soldaten als Bordschützen mit. Diese Variante ist nicht ganz leicht, da Ihnen die Shilkas Ärger machen.

Mission: Red Dawn (Schwer)

Art: Geiselnahme und Zerstörung
Unterstützung: Keine
Verlauf: Sie müssen den General festnehmen und anschließend die zweite SCUD-Rakete zerstören.

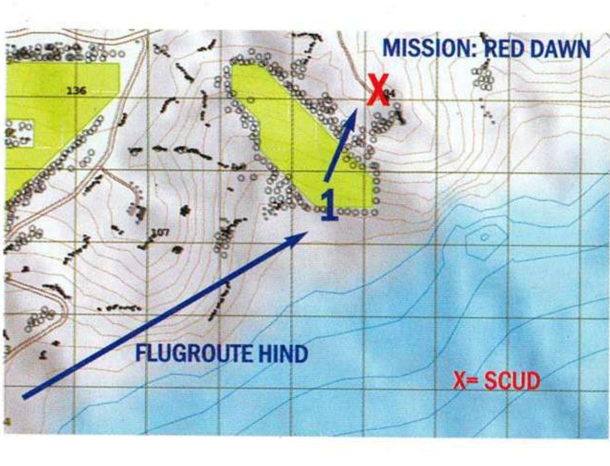
Mission: Red Dawn



STRASSENSPERRE Fahren Sie mit dem Lkw schnell zur Basis mit dem russischen HIND (1). Tanken Sie ihn gleich auf oder fangen Sie zuerst den General an der Küstenstraße ab (2). Sie sollten aber auf jeden Fall den Helikopter benutzen, um den Rest der Mission zu bestreiten.

Setzen Sie Ihre Mannschaft in den Lkw und folgen Sie der Straße in Richtung Südwesten. Biegen Sie bei der T-Kreuzung rechts ab. Die Straße führt durch ein Lager, in dem sich ein HIND befindet. Merken Sie sich diese Stelle. Fahren Sie schnell nach Norden zur Küstenstraße und lauern Sie dem Jeep des Generals auf. Achten Sie darauf, dass der General am Leben bleibt. Sobald er in Ihrem Gewahrsam ist, sollten Sie mit dem Lkw schnellstens zu dem HIND hinfahren. Im Lager steht ein Tanklaster, den Sie zum Auftanken des Helikopters benötigen. Sobald der HIND startklar ist, fliegen Sie mit der gesamten Truppe schnell in Richtung Norden. Halten Sie sich dabei dicht am Boden und fliegen Sie an der östlichen Küste entlang. Sie müssen möglichst nahe an den SCUD-Standort herankommen. Achtung, das Gebiet ist übersät mit feindlichen Einheiten. Wenn Sie ein guter Pilot sind, können Sie es schaffen, das Ziel mit Raketen zu zerstören. Anderenfalls landen Sie an einer geschützten Stelle. Lassen Sie den General und auch Ihre Truppe zurück und erledigen Sie die SCUD im Alleingang. Wenn Sie wollen, können Sie auch schon die Gefangennahme des Generals mit dem aufgetankten Helikopter erledigen. Wenn Sie lieber alleine operieren, lassen Sie Ihre Truppe einfach im Lager zurück. Sie sind nicht auf deren Hilfe angewiesen.

STEFAN WEISS



FINALE GRANDE Versuchen Sie, möglichst nahe beim SCUD-Standort zu landen. Lassen Sie Ihre Truppe im Wald zurück (1) und pirschen Sie sich zum Ziel, um es mit dem Raketenwerfer zu zerstören.



SUCHSPIEL Von dieser Position aus haben Sie freie Sicht, werden aber schnell entdeckt. Im Schutz der Bäume (1) haben Sie es leichter.

Operation Flashpoint - **Editor-Tipps**

Wer einen Blick in die Internetforen zu Codemasters Geniestreich *Operation Flashpoint* geworfen hat, wird entdecken, dass ein Großteil der Spielergemeinde viele Fragen zum mitgelieferten Editor hat. Wir zeigen Ihnen Schritt für Schritt, worauf Sie beim Erstellen eigener Missionen achten müssen.

Grundlagen

Bevor Sie überhaupt loslegen, sollten Sie sich Gedanken machen, wie Ihre Mission verlaufen soll. Überladen Sie Ihre Karte auf keinen Fall mit zu vielen Einheiten, da dies sehr schnell zulasten der Performance geht. Außerdem sollte eine Mission nicht zu unübersichtlich werden. Oftmals hat man eine Menge Ideen im Kopf und versucht, sie alle in einer Mission unterzubringen. Am besten verschaffen Sie sich zunächst einen Überblick über die gewünschte Karte, indem Sie diese als Spieler mit einem Helikopter abfliegen. So erschließen Sie sich die Infrastruktur. Nutzen Sie die Markerfunktion des Editors (F6), um damit Notizen direkt auf die Karte zu schreiben.



Copy and Paste

Einheiten, Gruppen, Wegpunkte und Sensoren lassen sich bequem kopieren. Sie können so zum Beispiel auf einer Karte vorgefertigte Missionskomponenten erstellen, dort speichern und dann in jede andere Karte einfügen. Ziehen Sie dazu einfach einen Rahmen um die gewünschten Missionsteile, um sie zu markieren (im Einheiten-Modus F1). Drücken Sie dann STRG + C für das Kopieren. STRG + V fügt die markierten Elemente wieder ein. Dies funktioniert auch bei anderen Editorkomponenten wie zum Beispiel Bedingungen, Aktivierungen oder auch Texten. So ersparen Sie es sich, bei jeder neuen Mission umständliche Wegpunkt- und Sensorenkombinationen (Ein- und Aussteigen von Einheiten usw.) ganz von vorne eingeben zu müssen. Sie können sich eine richtige „Datenbank" anlegen. Benutzen Sie dafür am besten die Insel Desert Island, da diese am übersichtlichsten ist. Jedes Mal, wenn Sie eine fertige Gruppe oder Wegpunktabfolge erstellt haben, sollten Sie diese markieren und auf Ihre „Datenbankinsel" kopieren. Nutzen Sie die Marker für die Karte, um entsprechende Beschriftungen zu machen. Ein Beispiel dazu finden Sie auf der Heft-CD.

Einheiten (F1)

Gewöhnen Sie sich an, Ihren Einheiten eindeutige Namen zu geben. Funktionalität geht hier eindeutig vor Kreativität. M113_01, BMP_02, US_MGunner_03 versteht jeder. Da der Name einer Einheit angezeigt wird, sobald Sie diese mit dem Mauszeiger berühren, bleibt die Übersicht gewahrt. Ebenfalls wichtig ist die Initialisierungszeile. Hier können Sie schon zu Beginn verschiedene Parameter eingeben – Verhalten, Blickrichtung, Ausrüstung, Animationen, ob die Einheit in einem Fahrzeug sitzen soll etc. Wie dies im Einzelnen funktioniert, erfahren Sie anhand unserer Beispiele ab Seite 154.

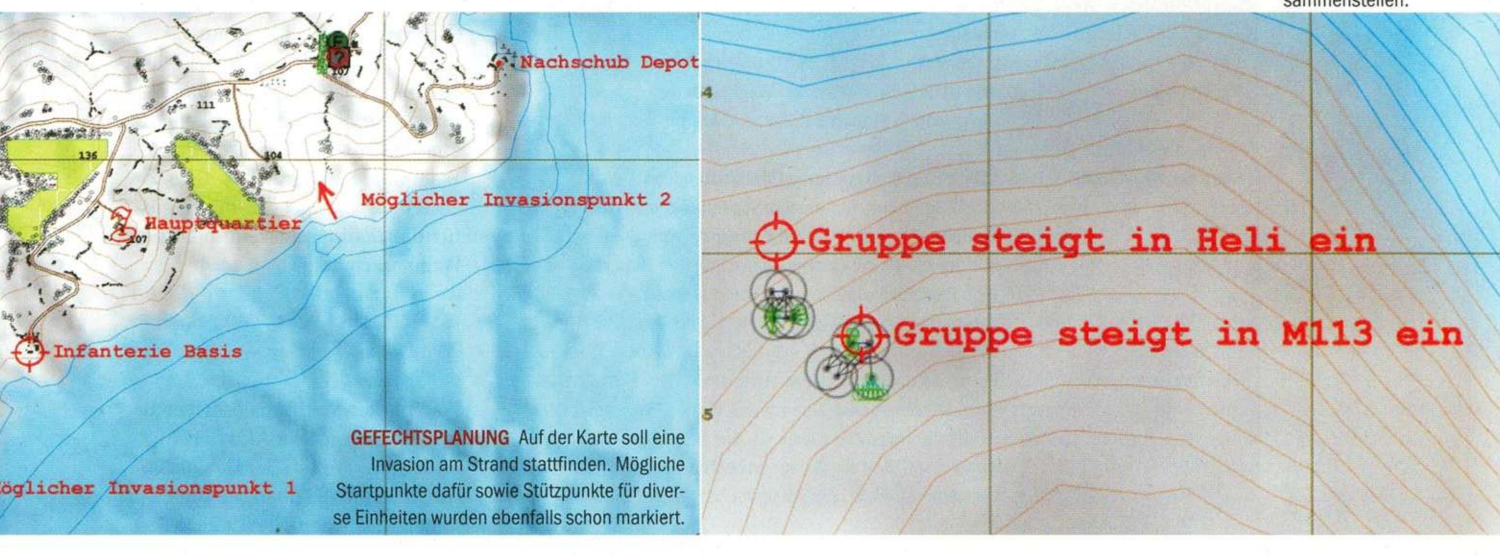
Gruppen (F2)

Die zweite Schaltfläche hat zwei wichtige Funktionen. Zum einen können Sie damit zuvor einzeln platzierte Einheiten zu Gruppen zusammenfassen. Wählen Sie dazu einfach mit der Maus die Einheit aus, die Sie verbinden möchten, und ziehen Sie eine Linie zur Zieleinheit. Beim Erstellen von Gruppen richtet sich die Hierarchie nach dem Rang, den Sie der Einheit gegeben haben (F1). Die ranghöchste Einheit übernimmt standardmäßig die Führung. Die zweite komfortable Funktion der Gruppenschaltfläche besteht im schnellen Platzieren vorgefertigter Gruppen. Sie haben dabei die Wahl zwischen Infanterie- und Fahrzeuggruppen. Beim Platzieren von Gruppen kommt es allerdings oft zu Problemen, was die Genauigkeit der zugewiesenen Positionen betrifft. Näheres dazu finden Sie in der Frage/Antwort-Sektion auf Seite 154.

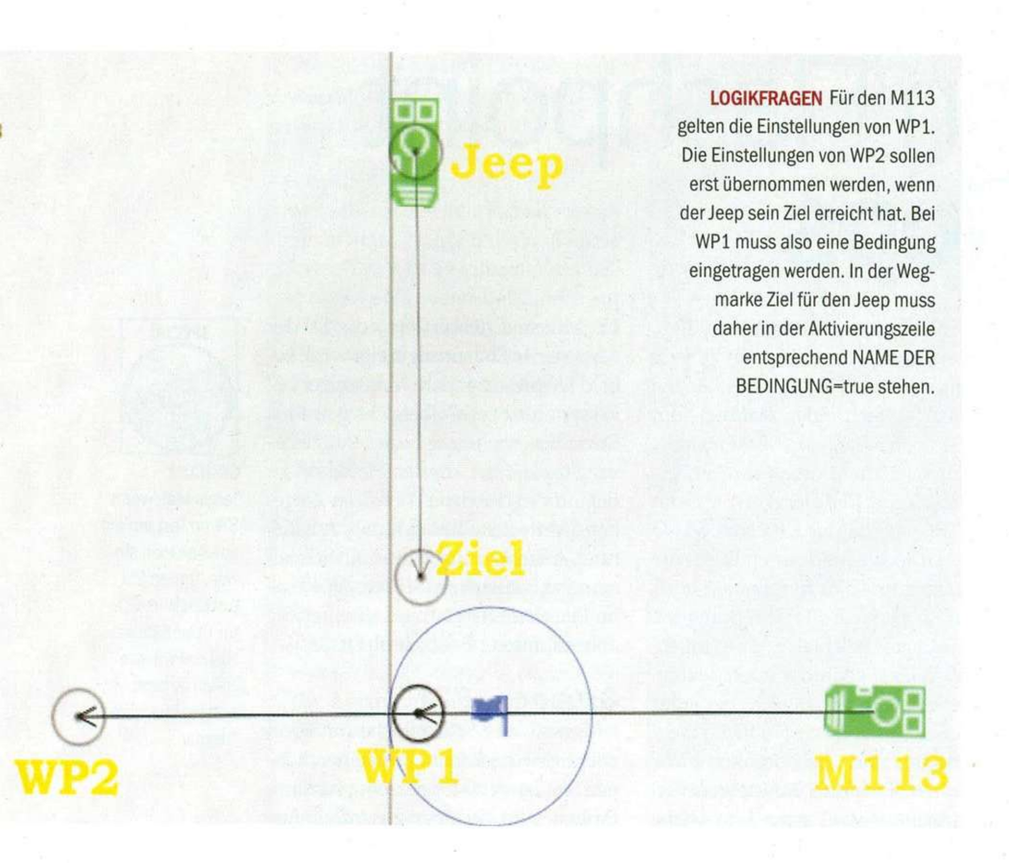


CD-ICON Jedes Mal, wenn Sie im Text auf ein solches Icon stoßen, finden Sie auf der Heft-CD im Tipps&Tricks-Special weitere Hilfen zu dem entsprechenden Thema.

VON DER STANGE Legen Sie fertig editierte Einheiten und Wegpunkte einfach auf einer Karte ab. So können Sie sich eine regelrechte Datenbank zusammenstellen.



GEFECHTSPLANUNG Auf der Karte soll eine Invasion am Strand stattfinden. Mögliche Startpunkte dafür sowie Stützpunkte für diverse Einheiten wurden ebenfalls schon markiert.



LOGIKFRAGEN Für den M113 gelten die Einstellungen von WP1. Die Einstellungen von WP2 sollen erst übernommen werden, wenn der Jeep sein Ziel erreicht hat. Bei WP1 muss also eine Bedingung eingetragen werden. In der Wegmarke Ziel für den Jeep muss daher in der Aktivierungszeile entsprechend NAME DER BEDINGUNG=true stehen.

Wegmarkentypen

Nicht alle Wegmarkentypen sind auf Anhieb verständlich – wir erklären Ihnen daher die wichtigsten!

Typ	Anwendung
Zerstören	Wenn Sie mit einer Einheit ein bestimmtes Ziel zerstören möchten, müssen Sie diese Wegmarke von Ihren gewählten Angreifern aus direkt auf das Ziel platzieren.
Suchen und Zerstören	Bei Erreichen dieser Wegmarke beginnen Ihre Einheiten, selbstständig nach Zielen in der Nähe zu suchen, um sie zu attackieren.
Stoßen Sie zu	Damit können Sie zwei Gruppen in einer Gruppe zusammenfassen. Die gewählte Einheit wird Teil der Gruppe, auf der Sie die Wegmarke platziert haben.
Führen Sie	Ähnlich wie bei der letzten Wegmarke, nur dass die gewählte Einheit am Ziel zum Anführer wird.
Schalten Sie durch	Damit ist die missglückte Übersetzung von „Cycle" gemeint. Mit diesem Typ leiten Sie eine Schleife ein, das heißt, die Einheit beginnt wieder mit der ersten Wegmarke. Wenn Sie zum Beispiel eine Patrouille erstellen möchten, ist diese Wegmarke unerlässlich.
Wachtposten	Ebenfalls unglücklich übersetzt ist der Typ „Guard". Sie können damit einer Einheit/Gruppe ein bestimmtes Ziel zuweisen, das beschützt werden soll. Soll ein Gebiet bewacht werden, benutzen Sie den Typ „Posten".

Sensoren (F3) und Wegmarken (F4)

Strukturiert arbeiten

Der Verlauf einer Mission wird hauptsächlich durch die Abfolge von Wegpunkten und Sensoren bestimmt. Gewöhnen Sie es sich am besten an, alles mit Namen zu versehen. Dazu gehören Einheiten, Gruppen, Wegpunkte und Sensoren. Machen Sie sich auch handschriftlich Notizen dazu, damit Sie den Überblick behalten.

Wozu brauche ich Auslöser?

Auslöser (Trigger) sind sehr vielfältig einsetzbar – Sie können damit unabhängig von Wegpunkten Truppen in Bewegung setzen oder stoppen lassen, Zwischensequenzen aktivieren, Angriffe zeitlich koordinieren und Siegbedingungen überprüfen. Versehen Sie Ihre Trigger immer mit einem Namen.

Wie unterscheiden sich Countdown und Timeout?

Die Einstellung Timeout bewirkt, dass der Auslöser erst nach der angegebenen Zeitperiode aktiv wird. Mit der Einstellung Countdown können Sie festlegen, wie lange ein Auslöser aktiv bleiben soll. Wegmarken besitzen nur eine Timeout-Funktion.

Was kann ich mit der Zeile „Bedingung" bei Auslösern anfangen?

Standardmäßig steht dort „this", das heißt, es gelten die Einstellungen, die im Bereich „Aktivierung" stehen (Westen, Osten, Vorhanden etc.). Wenn Sie allerdings spezielle Bedingungen festlegen möchten, müssen Sie diese in der Zeile „Bedingung" eintragen. In der Regel werden hier Beziehungen zu anderen Ereignissen (Auslöser, Wegpunkte, externe Skripte) hergestellt. Das Gleiche gilt übrigens für die Bedingungszeile bei den Wegmarken.

Wie werden die von mir eingestellten Bedingungen erfüllt?

Wegmarken und Auslöser besitzen die Zeilen „Bei Aktivierung" beziehungsweise „Bei Deaktivierung". Damit können Sie die Parameter festlegen, die für eine Be-

dingung in einem anderen Auslöser oder einer anderen Wegmarke gelten sollen.

Beispiel für die Beziehung zwischen Wegmarken:
Sie möchten eine Panzergruppe erst losfahren lassen, wenn eine Infanteriegruppe einen bestimmten Ort erreicht hat.
Schreiben Sie in der Bedingungszeile der ersten Wegmarke der Panzergruppe einen beliebigen Namen für die Bedingung, zum Beispiel **los**.

Möglichkeit 1: Schreiben Sie bei dem gewünschten Zielwegpunkt Ihrer Infanterie in die Zeile „Bei Aktivierung" **los=true**.

Möglichkeit 2: Sie platzieren einen Auslöser und tragen ebenfalls in die Zeile „Bei Aktivierung" **los=true** ein.



Wie werden die einzelnen Wegmarken im Spiel abgearbeitet?

Die verschiedenen Einstellungen wie Kampfmodus, Verhalten, Geschwindigkeit und Formation werden nach folgendem Prinzip abgearbeitet: Erreicht eine Einheit einen Wegpunkt, werden sofort die Einstellungen des nächsten Wegpunktes abgefragt und treten in Kraft. Sie müssen also immer einen Wegpunkt vorausdenken. Arbeiten Sie mit Bedingungen, gelten die Einstellungen eines folgenden Wegpunktes erst, wenn die Bedingung erfüllt worden ist.

Siegbedingungen

Wem das Erstellen eines externen Scriptes zu mühselig ist, der kann auch durch den Einsatz von Auslösern das Ende einer Mission einläuten. Sie müssen dazu die entsprechenden Bedingungen eindeutig definieren und wählen in der Schaltfläche „Typ" in einem Auslöser „Ende" oder „Verlieren". Sie haben sogar die Möglichkeit, verschiedene Endbedingungen festzulegen. In der entsprechenden Schaltfläche gibt es alleine sechs Einträge für das Ende einer Mission. Vergessen Sie nicht, die Missionsziele im Briefing einzuarbeiten.

Briefing und Überblick

Auch wenn diese beiden Dokumente im HTML-Format zu erstellen sind – Sie müssen keine fortgeschrittenen HTML-Kenntnisse besitzen, um eigene Briefings zu erstellen. Auf der Heft-CD finden Sie je eine Beispieldatei (briefing.German.html und overview.German.html). Sie können diese Dateien mit dem Windows Editor (Start/Programme/Zubehör/Editor) bearbeiten. Vorsicht, benutzen Sie auf keinen Fall Textverarbeitungssoftware wie zum Beispiel Microsoft Word. Word kann zwar bequem HTML-Dateien bearbeiten, ändert aber automatisch etliche Parameter, mit denen **Operation Flashpoint** dann nicht mehr zurechtkommt. Briefing und Überblick müssen im gleichen Ordner gespeichert werden, in dem auch Ihre editierte Mission liegt. Damit nun in der gewünschten Single- oder Multiplayer-Mission die Texte angezeigt werden, gehen Sie folgendermaßen vor:

Schritt 1: Bearbeiten Sie Ihre HTML-Dateien mit dem Windows Editor.

Schritt 2: Speichern Sie die beiden Dateien in dem Ordner, der auch die eigentliche Missionsdatei „mission.sqm" enthält.

Schritt 3: Öffnen Sie mit dem **Operation Flashpoint**-Editor die gewünschte Mission und speichern Sie diese nun als Single- oder Multiplayer-Mission ab.

Marker im Briefing

Wenn Sie einen Text mit einem Marker verknüpfen wollen, müssen Sie dafür eine HTML-Verknüpfung erstellen. Beispiel: Sie möchten, dass im Briefing der Ortsname Larche im Satz „Der dritte Infanteriezug sollte bald aus Larche eintreffen." mit einem Marker verknüpft wird. Erstellen Sie im **Operation Flashpoint**-Editor mit dem Wegmarkenmenü (F6) einen Marker mit Namen „Marker1" und platzieren Sie ihn an der gewünschten Stelle auf der Karte.

Öffnen Sie mit dem Windows Editor das Briefing und schreiben Sie im gewünschten Satz:

Der dritte Infanteriezug sollte bald aus ** Larche** eintreffen.

Sie sehen, dort wird der Name des Markers (Marker1) und der gewünschte Text, der den Link bildet (Larche), eingegeben.

Missionsziele

Wenn Sie Ihr Briefing bearbeiten, werden Missionsziele mit

<hr>
<p>
TEXT MISSIONSZIEL 1 </p>
<hr>

dargestellt. Wenn im Spiel nun ein solches Ziel erfüllt wurde, soll es im Briefing auch „abgehakt" werden. Dafür gibt es den Befehl „ObjStatus". Setzen Sie diesen Befehl in die Wegmarken oder Sensoren ein, die Ihre Missionsziele definieren. Für ein erfülltes Missionsziel lautet der Befehl zum Beispiel in einer Aktivierungszeile:

"1" ObjStatus "DONE" – damit wird Missionsziel 1 als erfüllt gewertet und im Briefing mit einem grünen Haken versehen. Soll ein Ziel als nicht erfüllt dargestellt werden (rotes Kreuz), müssen Sie die Bedingungen dafür ebenfalls definieren und in der Aktivierungszeile **"1" ObjStatus "FAILED"** eintragen. Wenn Sie die Kampagne gespielt haben, ist Ihnen sicherlich aufgefallen, dass eine Mission mit einem bestimmten Ziel startet und dann bei bestimmten Ereignissen neue oder andere Ziele dazukommen. Mit **"2" ObjStatus "HIDDEN"** bleibt das zweite Missionsziel im Briefing unsichtbar. Soll es sichtbar werden, müssen Sie in der entsprechenden Aktivierungszeile **"2" ObjStatus "VIEW"** eintragen. Ein Beispiel soll das verdeutlichen:

Beispiel für ein Briefing:

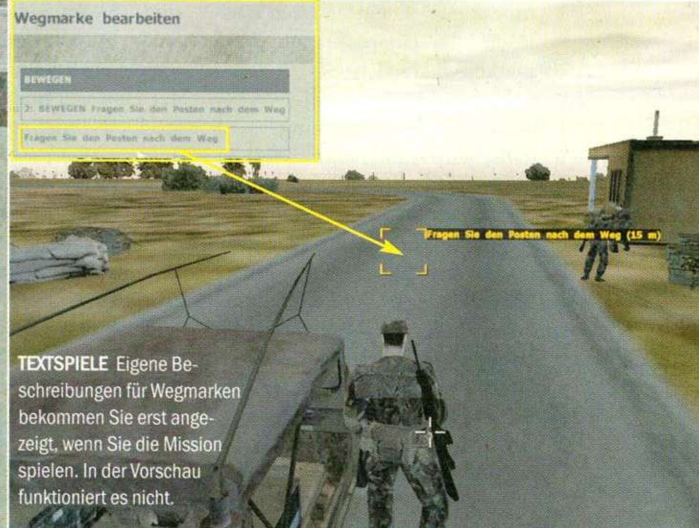
<hr>
<p>
Fahren Sie nach Larche </p>
<hr>

<hr>
<p>
Larche ist vom Gegner eingenommen worden. Ziehen Sie sich nach Saint Louis zurück. </p>
<hr>

Missionsziel 1 soll schon zu Beginn sichtbar sein, Missionsziel 2 erst dann, wenn der Spieler einen bestimmten Wegpunkt erreicht hat. In die Initialisierungszeile Ihres Spielers tragen Sie nun Folgendes ein:

"1" ObjStatus "VIEW"; "2" ObjStatus "HIDDEN". Erreicht der Spieler nun die Wegmarke, an der das erste Missionsziel unsichtbar und das zweite Missionsziel sichtbar werden soll, tragen Sie dort in die Zeile „Bei Aktivierung" **"1" ObjStatus "HIDDEN"; "2" ObjStatus "VIEW"** ein.





TEXTSPIELE Eigene Beschreibungen für Wegmarken bekommen Sie erst angezeigt, wenn Sie die Mission spielen. In der Vorschau funktioniert es nicht.

FEHLERKORREKTUR Der Editor bietet Ihnen die Möglichkeit, auch nachträglich Wegmarken in bestehende Wegmarkenketten einzufügen.

Typische Editor-Probleme und ihre Lösung

Wie kann ich in einer bestehenden Wegmarkenkette neue Wegmarken einfügen?

Achten Sie auf die Zeile „Befehl für Wegmarke" im Wegmarkenmenü (F4). Die Ziffer gibt den Platz in der Wegmarkenkette an (beginnt mit 0!). Klicken Sie den letzten Wegpunkt einer Kette an und doppelklicken Sie auf die Stelle, an der Sie die einzufügende Wegmarke platziert haben möchten. Geben Sie in der Zeile „Befehl für Wegmarke" die gewünschte Nummer ein, an der die Wegmarke nun stehen soll.

Kann ich mehrere Wegmarken auf eine Einheit platzieren?

Ja, halten Sie einfach die SHIFT-Taste gedrückt und bewegen Sie die Maus auf den Wegpunkt, der sich über einer Einheit befindet. Sie müssen dann schnell doppelklicken, damit die gewählte Einheit mit einem neuen Wegpunkt versehen werden kann.

Wozu dient die Zeile „Beschreibung" einer Wegmarke?

Sie können damit die Wegmarken für Ihre Spielfigur mit eigenen Texten versehen. Wenn Sie später die Mission spielen, werden diese Namen angezeigt. In der Missionsvorschau funktioniert das meistens nicht. Lassen Sie das Feld leer, wird die Standardbezeichnung angezeigt.



Meine platzierten Einheiten stehen überhaupt nicht an dem ihnen zugewiesenen Ort!

Dieses Phänomen tritt meist dann auf, wenn Sie eine Gruppe platzieren. Sie können sich dadurch behelfen, indem Sie eine Wegmarke auf die Startposition Ihrer Gruppe setzen und bei „Verhalten" Wachsam eintragen. In der Regel stehen die Einheiten dann richtig platziert. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, die Gruppe erst ein Stück laufen zu lassen (Wegmarke „Bewegung"). Beim Erreichen der zweiten Wegmarke stellen sich die Einheiten ebenfalls meistens auf die zugewiesene Position. Wenn es für Ihre Mission allerdings unerlässlich ist, dass eine Gruppe schon zu Beginn exakt am gewünschten Punkt steht (zum Beispiel in engen Bereichen, Ortschaften), funktioniert es am besten, jede Einheit einzeln zu platzieren. Mithilfe der Wegmarken „Stoßen Sie zu" und „Führen Sie" können Sie später problemlos aus den einzeln platzierten Einheiten Gruppen bilden. Beim Positionieren von Fahrzeuggruppen hilft selbst die Einstellung „Wachsam" nichts; Sie sollten daher Fahrzeuge grundsätzlich einzeln platzieren.

Was bedeutet die Angabe Timeout bei den Wegmarken?

Damit legen Sie fest, wie lange der entsprechende Befehl aktiviert bleibt, bevor die nächste Wegmarke aktiviert wird. Davon unbeeinflusst bleiben allerdings die Typen „Halten Sie", „Posten" und „Wachtposten".

Wie lasse ich Einheiten patrouillieren?

Legen Sie dazu die gewünschte Patrouillenroute mit mehreren Wegpunkten fest. Platzieren Sie die letzte Wegmarke in der Nähe des Startpunktes und wählen Sie dafür den Typ „Schalten Sie durch". Die entsprechende Einheit beginnt dann wieder mit der ersten Wegmarke in der Kette.



Eine Gruppe soll gleich zu Beginn in einem Fahrzeug sitzen.

Bilden Sie eine Gruppe aus dem Fahrzeug und den Personen, die darin sitzen sollen. Im Einheitenmenü (F1) wählen Sie den Anführer der Gruppe und stellen in der Schaltfläche Speziell „In der Fracht" ein. In der Zeile Initialisierung geben Sie Folgendes ein:

"_x moveincargo FAHRZEUGNAME" foreach units group this.

Wenn Sie Einheiten schon zu Beginn bestimmte Positionen in einem Fahrzeug zuweisen wollen, können Sie dies mit weiteren MoveIn-Befehlen erledigen.
MoveInCommander – Einheit ist Fahrzeugkommandant
MoveInDriver – Einheit ist Fahrer
MoveInGunner – Einheit ist Bordschütze

Wie lasse ich eine so platzierte Gruppe aussteigen?

Geben Sie für die Soldatengruppe einen Zielwegpunkt („Steigen Sie aus") an. Synchronisieren (F5) Sie diesen mit dem Wegpunkt des Transportfahrzeugs („Entladen Sie den Transport"). Achtung: Wenn Sie die Soldatengruppe schon am Start mit einem Wegpunkt („Bewegen") versehen haben, läuft die Gruppe erst dahin zurück. Vermeiden Sie dies, indem Sie am Start den Soldaten einen Wegpunkt mit „Einsteigen" zuordnen und diesen mit einem „Laden Sie" des Fahrzeugs synchronisieren.



Ich will eine Gruppe Soldaten in ein Fahrzeug einsteigen lassen, aber das Fahrzeug fährt zu früh los!

Auch hier liegt die Lösung ganz einfach im Synchronisieren. Verbinden Sie die Wegpunkte „Einsteigen" und „Laden Sie" miteinander. Somit stellen Sie sicher, dass Transportfahrzeuge auf ihre „Fracht" warten.



Wie erstelle ich einen Flaggenmast mit wehender Flagge?

Wählen Sie im Einheitenmenü (F1) bei der Option Seite „Leer", bei Art „Objects" und bei Einheit „Fahne". Damit nun auch eine Flagge am Mast weht, müssen Sie in der Initialisierungszeile noch einen Eintrag machen. Für die amerikanische Flagge lautet der Eintrag: **this setflagtexture "usa_vlajka.pac"**. Soll die russische Flagge am Mast wehen, tragen Sie **this setflagtexture "rus_vlajka.pac"** ein. Mit Veröffentlichung des offiziellen Patches auf Version 1.10 können Sie auch eigene Flaggen im jpg-Format erstellen und einbinden. Die Flaggen sollten eine Größe von 256x128 Pixel haben. Speichern Sie Ihre Flagge im Missionsordner unter \Spielverzeichnis\Users\Username\Missions\Missionsname\ ab. In die Initialisierungszeile des Fahnenmastes tragen Sie entsprechend **this setflagtexture "Dateiname.jpg"** ein. Auf der Heft-CD finden Sie eine Zip-Datei, die 20 verschiedene Flaggen enthält.



Wie lasse ich eine Gruppe in einen Helikopter einsteigen und mit dem Fallschirm abspringen?

Erstellen Sie einen Helikopter, geben Sie ihm einen Namen und weisen Sie ihm eine Wegmarke „Laden Sie" zu. Erstellen Sie Ihre Fallschirmgruppe (beliebige Einheit) und geben Sie allen Gruppenmitgliedern einen Namen. Die Gruppe erhält als Erstes eine Wegmarke „Bewegung". Wenn Sie nun in die Zeile „Bei Aktivierung" **Heliname action ["engine off"]** eintragen, bleibt der Motor des Hubschraubers aus. Platzieren Sie in der Nähe der Wegmarke „Laden Sie" des Helis eine Wegmarke „Einsteigen" für Ihre Fallschirmspringer. Synchronisieren Sie diese beiden Wegmarken, damit sichergestellt wird, dass der Helikopter erst dann losfliegt, wenn alle Insassen eingestiegen sind. Setzen Sie nun die Wegmarken für Ihren Helikopter. Vor dem Absprunggebiet sollen Sie eine bestimmte Flughöhe vorgeben. Tragen Sie dazu in der Zeile „Bei Aktivierung" Folgendes ein: **Heliname flyinheight 120.** Damit fliegt der Helikopter in einer Höhe von 120 Metern. Im Test hat sich gezeigt, dass dies die maximale Höhe ist, bei der ein Absprung reibungslos klappt. Setzen Sie außerdem die Geschwindigkeit des Hubschraubers auf „Begrenzt". Tragen Sie dann am Absprungwegpunkt in die Zeile „Bei Aktivierung" **Einheit action ["eject", Fahrzeug]; unassignvehicle Einheit** ein. Der Befehl „Unassignvehicle" ist wichtig, da sonst die Einheit immer wieder versuchen wird, in den Helikopter einzusteigen.

Wie kann ich das Verhalten meiner Einheiten gezielt ändern?

Außer der Möglichkeit, das Verhalten mithilfe von Wegmarken zu ändern, existiert auch ein direktes Kommando, das Sie in die Initialisierungszeile einer Einheit oder auch in die Zeile „Bei Aktivierung" und „Bei Deaktivierung" bei Wegmarken/Auslösern eintragen können. Es lautet **this setbehaviour "x"** bzw. **Einheit setbehaviour "x"**. Dabei sind folgende Verhalten für x einsetzbar:

"careless" entspricht Achtlos (Einheit wehrt sich auch bei Beschuss nicht)
"safe" entspricht Sicherheit (Einheit wehrt sich bei Beschuss)
"aware" entspricht Wachsam
"combat" entspricht Kampf
"stealth" entspricht Tarnung



Ich möchte eine SCUD in meine Mission einbinden, sie startklar machen und abschießen!

Platzieren Sie die SCUD-Einheit und setzen Sie eine Wegmarke auf diese Einheit. In der Zeile „Bei Aktivierung" müssen Sie nun **scud action ["Einheit Launch"]** eintragen. Damit wird die Rakete aufgerichtet. Legen Sie einen zweiten Wegpunkt darüber und tragen Sie diesmal **scud action ["Einheit Start"]** ein. Soll der Start verzögert stattfinden, müssen Sie noch eine Zeitspanne in Sekunden in den Timeout-Feldern des zweiten Wegpunktes eintragen.

Wie kann ich einen Befehl geben, der für alle Mitglieder einer Gruppe gilt?

Die Zauberformel hierfür lautet **"_x BEFEHL" foreach units group this**. So können Sie zum Beispiel eine ganze Gruppe unverwundbar machen, wenn Sie in der Initialisierungszeile des Anführers **"_x allowdammage false" foreach units group this** eintragen. Wenn Sie einen solchen Gruppenbefehl in einen Sensor einbinden möchten, müssen Sie „this" durch den Namen des Gruppenführers ersetzen. Achtung, der Befehl „Allowdammage" funktioniert nicht mehr, wenn Sie den aktuellen Patch auf die Version 1.10 installiert haben.

Ich würde gern Ausrüstung der Soldaten und Inhalt der Munitionskisten ändern.

Um die Bewaffnung von Soldaten zu ändern, müssen Sie zunächst in der Initialisierungszeile der Einheit folgenden Befehl eingeben:
RemoveAllWeapons Einheit
– Dadurch steht die Einheit zunächst ohne Waffen da.
Einheit RemoveWeapon "Name"
– Nimmt der Einheit eine bestimmte Waffe ab.

Waffen-, Munitions- und Ausrüstungsliste

Anbei finden Sie die Namen für die Waffen und Munition, die Sie zum Eingeben diverser Befehle verwenden können.

NATO – Waffe	Munition
AALauncher	AALauncher
CarlGustavLauncher	CarlGustavLauncher
HK	HK
LAWLauncher	LAWLauncher
M4	M4
M16	M16
M16GrenadeLauncher	GrenadeLauncher
M21	M21
M60	M60

Sowjets – Waffe	Munition
9K32Launcher	9K32Launcher
AK47	AK47
AK47GrenadeLauncher	GrenadeLauncher
AK74	AK74
AK74GrenadeLauncher	GrenadeLauncher
PK	PK
RPGLauncher	RPGLauncher
SVDDragunov	SVDDragunov

Ausrüstung	
Binocular	Mine
Flare	NVGoggles
FlareGreen	Pipebomb
FlareRed	SmokeShell
FlareYellow	SmokeShellGreen
HandGrenade	SmokeShellRed
	Timebomb

Einheit RemoveMagazine "Name"
– Nimmt der Einheit ein bestimmtes Magazin ab.
Einheit RemoveMagazines "Name"
– Nimmt der Einheit alle Magazine eines Typs ab.

Jetzt können Sie die Einheit neu ausrüsten – dies geschieht ebenfalls über die Initialisierungszeile.
Einheit AddMagazine "Name"
– Gibt der Einheit ein bestimmtes Magazin.
Einheit AddWeapon "Name"
– Gibt der Einheit eine bestimmte Waffe.

Sie können die Befehle alternativ auch in die Zeile „Bei Aktivierung" von Sensoren und Wegmarken eingeben. Das liegt ganz in Ihrem Ermessen.

Das Ändern des Inhalts von Munitionskisten funktioniert nach dem gleichen Prinzip – „Erst alles leer machen und dann neu füllen". Die Befehle dafür lauten **ClearMagazineCargo** bzw. **ClearWeaponCargo** für das Entfernen und **AddWeaponCargo** bzw. **AddMagazineCargo** zum Bestücken.

Beispiel: clearmagazinecargo kiste1; kiste1 addmagazinecargo ["m16, 5"]; kiste1 addweaponcargo ["m16, 2"]
Damit haben Sie fünf M16-Magazine und zwei M16-Gewehre in der Kiste platziert. Außer Waffen und Munition können Sie mit diesen Befehlen auch die restliche Ausrüstung editieren.

Animation von Einheiten



Wie lasse ich Einheiten bestimmte Handlungen ausführen?

Es gibt eine ganze Reihe von Befehlen für Animationen, die Sie entweder in eine Initialisierungs-, Aktivierungs- oder Deaktivierungszeile eintragen können. Eingeleitet wird eine Animation durch: **this playMove "x"** bzw. **Einheit playMove "x"**.
Einige typische Beispiele sind:

Salutieren	**Einheit playMove "EffectStand Salute"**
Auf dem Boden sitzen	**Einheit playMove "EffectStandSit Down"**
Liegestützen	**Einheit playMove "FXStandDip"**
Rühren	**Einheit playMove "FXStandAtt"**
Ergeben	**Einheit playMove "FXStandSurDown"**

Achtung: Sollte es nicht mit „playMove" klappen, ersetzen Sie das „play" durch „switch".
Eine weitere Möglichkeit bietet der Befehl „Action". Dabei sind zum Beispiel folgende Aktionen denkbar:

Soldat schlägt mit der Faust
Einheit action ["strokefist"]
Soldat schlägt mit der Waffe
Einheit action ["strokegun"]
Soldat springt aus Fahrzeug
Einheit action ["eject", Fahrzeugname]
Wichtig: Es kommt immer wieder vor, dass eine Einheit, die Sie mit einem solchen Effekt versehen, unsterblich wird. Überprüfen Sie daher in der Vorschau, wie sich eine Animation auswirkt.

Weitere Befehle für den Editor

Es existiert eine Vielzahl an Befehlen und Parametern, die Sie für **Operation Flashpoint** verwenden können. Einige finden Sie nachfolgend erklärt. An dieser Stelle weisen wir auf die hervorragend geführten Web-Pages vieler Fans hin, allen voran www. operation-flashpoint.de.

ALIVE beziehungsweise NOT ALIVE

Damit wird überprüft, ob eine bestimmte Einheit noch am Leben ist. In der Regel wird der Befehl im Feld Bedingung eines Auslösers oder Wegpunktes eingetragen, um damit andere Komponenten auszulösen.
Bedingung: Einheit alive beziehungsweise **not alive Einheit**
Bei Aktivierung: Sieg=true

ALLOWDAMMAGE

Damit legen Sie fest, ob eine Einheit Schaden erleidet oder nicht. Achten Sie darauf, DAMMAGE und nicht DAMAGE zu schreiben. Dieser Befehl funktioniert aber nur in der Version 1.0.

Einheit allowdammage true
– Einheit verletzbar

Einheit allowdammage false
– Einheit unverwundbar

ALLOWFLEEING

Legt fest, ob eine Einheit fliehen kann oder nicht:
Einheit allowfleeing 0
– Einheit flieht nicht.
Einheit allowfleeing 1
– Einheit kann fliehen.

AND

Mit diesem Eintrag können Sie mehrere Bedingungen für eine Aktivierung festlegen. Alle Bedingungen müssen dann erfüllt sein, um die Aktivierung auszuführen.
Bedingung: Einheit_1 alive and not alive Einheit_2 – Einheit 1 muss am Leben und Einheit 2 tot sein.

OR

Damit können Sie ebenfalls mehrere Bedingungen miteinander verknüpfen. Sobald eine davon in Kraft tritt, wird die gewählte Aktivierung ausgeführt.
Bedingung: not alive Einheit_1 or not alive Einheit_2 – Einheit 1 oder Einheit 2 müssen tot sein.

ASSIGNASX

Damit können Sie eingestiegenen Einheiten bestimmte Positionen in einem Fahrzeug zuweisen. Tragen Sie den Befehl in einer Aktivierungszeile ein. Achtung: Dieser Befehl ersetzt nicht den Wegpunkt „Einsteigen".

Für X können Sie wählen:
Commander – Fahrzeugkommandant
Driver – Fahrer
Gunner – Bordschütze
Cargo – Passagier
Beispiel: **Einheit assignasdriver Fahrzeug**
Sollten Ihre Einheiten mehrfach ein- und aussteigen, bevor sie ihre richtigen Plätze eingenommen haben, sollten Sie die Zuweisungen schon vor dem Wegpunkt „Einsteigen" durchführen.

DISTANCE

Wenn Sie bestimmte Aktionen entfernungsabhängig machen wollen, können Sie diesen Befehl benutzen. Stellen Sie sich vor, Fahrzeug 1 soll sich in Bewegung setzen, wenn Einheit 1 näher als 100 m herangekommen ist. Erstellen Sie dazu für das Fahrzeug eine Wegmarke „Bewegung" und schreiben Sie in die Zeile „Bedingung" zum Beispiel Abstand. Kreieren Sie einen Auslöser und tragen Sie in der Zeile „Bedingung" **Fahrzeug1 distance Einheit1 <100** ein. In der Zeile „Bei Aktivierung" tragen Sie Abstand=true ein.

Do-Befehle

Eine Einheit soll auf ein bestimmtes Ziel feuern. Sie erreichen dies außer durch das Setzen der Wegmarke „Zerstören" mit dem Befehl DoFire. Geben Sie dazu einfach **Einheit1 dofire Einheit2** ein. Damit können Sie bequem innerhalb einer Gruppe recht schnell unterschiedliche Ziele zuweisen. Weitere Do-Befehle sind:

Einheit1 DoWatch Einheit2
– Eine Einheit schaut eine andere an.
Einheit1 DoFollow Einheit2
– Eine Einheit folgt einer anderen.
Einheit1 DoTarget Einheit2
– Eine Einheit zielt auf eine andere Einheit.

Soll eine Einheit stehen bleiben, müssen Sie den Befehl **Einheit DoStop** verwenden.

FLEEING

Wenn Sie Einheiten gezielt fliehen lassen wollen, geben Sie einfach den Befehl:
Fleeing Einheit in einer Aktivierungszeile ein.

SAVEGAME

Sie können eine automatische Speicherung einfügen, wenn Sie in die Aktivierungszeile einer Wegmarke oder eines Sensors einfach **savegame** eintragen.

SETDAMMAGE

Sie können Ihren Einheiten gezielt Schaden zufügen. So erreichen Sie zum Beispiel Explosionen von Fahrzeugen oder erzwingen das Ableben von Soldaten. Dazu müssen Sie in einer Aktivierungszeile **Fahrzeug/Einheit SetDammage 1.0** eintragen. Sie können Werte zwischen 0.0 und 1.0 benutzen. Achten Sie darauf, dass Sie DAMMAGE und nicht DAMAGE schreiben.

SETDIR

Soll eine Einheit in eine bestimmte Richtung blicken, tragen Sie Einheit **SetDir X** ein. Für X können Sie Zahlen zwischen 0 und 360 (Kompass) eintragen. 0 entspricht Norden, 90 Osten, 180 Süden und 270 Westen.

SETPOS

Mit diesem Befehl können Sie Einheiten auf der Karte „beamen". So können Sie zum Beispiel das Erscheinen von Einheiten an einem bestimmten Punkt herbeiführen. Wie bekommt man nun die Position auf der Karte heraus? Platzieren Sie auf dem gewünschten Punkt eine Einheit und geben Sie ihr einen Namen. Speichern Sie die Mission ab und schauen Sie sich mit einem Texteditor die entsprechende Sqm-Datei an. Suchen Sie dort nach dem Namen Ihrer Einheit, dort finden Sie auch eine Zeile: position[]={xxxx.xxxxxx, zzz.zzzzzz,yyyy.yyyyyy};
Diese drei Zahlen definieren den Standort einer Einheit. Die entsprechenden Werte müssen Sie nun in den Befehl **Einheit SetPos [xxx.xxx, yyy.yyy, zzz.zzz]** einfügen. Achtung, in der Sqm-Datei ist die Anordnung nicht x, y, z, sondern x, z, y. Für z sollten Sie immer 0 eintragen, sonst schwebt die Einheit in der Luft.

Kommunikation zwischen Einheiten

Eine editierte Mission erwacht erst richtig zum „Leben", wenn Ihre Einheiten auch Texte von sich geben. Der einfachste Weg, Gespräche zu simulieren ist, den Effekt „Text" zu benutzen. Sie finden diese Option sowohl bei Wegmarken als auch bei Auslösern. So eingegebener Text taucht im Spiel dann in großen, weißen Lettern auf. Damit lassen sich Zwischensequenzen hervorragend textlich gestalten.

Im eigentlichen Spiel ist diese Darstellungsform allerdings oft störend, da Ihr Sichtfeld stark eingeschränkt ist. Für Textmeldungen während des Missionsablaufs sollten Sie auf die Chat-Befehle des Editors zurückgreifen. Die Chat-Befehle können Sie ent-

weder in Initialisierungs- oder Aktivierungszeilen einfügen. Die „sprechenden“ Einheiten müssen einen Namen haben.

GlobalChat

Mit dem Befehl „GlobalChat“ können Sie Textmeldungen erstellen, die alle Einheiten im Spiel lesen können. Schreiben Sie dazu einfach Einheit **globalchat "TEXT"**.

SideChat

Mit diesem Befehl wird eine Textmeldung eingespielt, die nur Einheiten der jeweiligen Seite (zum Beispiel Ost oder West) lesen können. Schreiben Sie dazu **Einheit sidechat "TEXT"**.

VehicleChat

Sollen nur Einheiten, die innerhalb eines Fahrzeuges sitzen, eine Textmeldung empfangen, müssen Sie diesen Befehl verwenden. Schreiben Sie dazu **Einheit vehiclechat "TEXT"**.

VOLLE LOTTE Eigene Musikstücke lassen sich bequem aus der Liste „Spur“ auswählen.



SPRICH ZU MIR In der Aktivierungszeile können Sie festlegen, welche Einheit Ihr Soundfile „aussprechen“ soll.

Beispiele

Auf der Heft-CD/-DVD finden Sie jede Menge Beispiele, was mit dem Editor alles möglich ist. An dieser Stelle geht unser Dank an www.pman.de, der uns freundlicherweise etliche Dateien zur Verfügung gestellt hat. Die Zip-Files aus dem Ordner Prefabs_Editor entpacken Sie bitte jeweils in Ihr /Spielverzeichnis/Users/Username/Missions/. Danach können Sie die Datei im Editor aufrufen und sich in Ruhe anschauen. Darüber hinaus haben wir noch einige selbstlaufende Demos und Singleplayer-Missionen erstellt, die Ihnen beispielhaft zeigen, wozu der Editor fähig ist. Entpacken Sie dazu die .pbo-Files aus der Datei SP_Missions.zip in Ihr /Spielverzeichnis/Missions/. Danach können Sie diese Missionen als Einzelmissionen auswählen.

Eigene Sounds erstellen

Eine eigene Mission mit eigenen Soundfiles und Musikstücken zu untermalen, ist natürlich ein wahres Sahnehäubchen für das Editieren. Sie benötigen dazu allerdings noch etwas „Werkzeug“. Soundfiles und Musikstücke in **Operation Flashpoint** benutzen das Dateiformat Ogg. Benutzen Sie den Link www.mpex.net/software/details/oggdrop.shtml. Dort finden Sie neben dem Tool OggDrop auch ein Plug-in für das Freeware-Programm Winamp. Wenn Sie das Plug-in installieren, können Sie Ogg-Files mit dem Winamp-Player anhören. Mithilfe von OggDrop wandeln Sie Wave-Files in Ogg-Files um. Die Wave-Dateien sollten folgende Eigenschaften aufweisen:

Bits/Sample	16 bit
Format	PCM
Samplerate	22050
Bytes/Sec.	44100
Channels	1 (für Sound) oder 2 (für Musik)

Wie kann ich eine Wave-Datei mit den erforderlichen Eigenschaften erstellen?

Sie können Wave-Dateien ganz bequem mit dem Tool dBPowerAMP konvertieren. Sie finden das Tool unter www.wintotal.de/softw/sound/dbpoweramp.htm.

Wie binde ich nun meine eigenen Dateien in die Mission ein?

Öffnen Sie mit dem Windows Explorer den Ordner, der Ihre editierte Mission enthält (Spielverzeichnis\Users\Username\Missions\Missionsname). Dort fügen Sie die Unterverzeichnisse „Music“ für Musikstücke und „Sound“ für Soundfiles ein. Erstellen Sie nun mit dem Windows Editor eine Datei namens description.ext. Dort werden Ihre Ogg-Dateien für das Spiel „verständlich“ gemacht. Die Einträge für zum Beispiel zwei eigene Musikstücke müssen folgendermaßen aussehen:

```
class CfgMusic
{
tracks[]=
{
TITEL1; TITEL2;
};
class TITEL1
{
name = "TITEL1";
sound[] = {\music\TITEL1.ogg,
db+0, 1.0};
};
class TITEL2
{
name = "TITEL2";
sound[] = {\music\TITEL2.ogg,
db+0, 1.0};
};
};
```

Für das Einbinden von zum Beispiel zwei eigenen Sound-Dateien müssen die Einträge folgendermaßen aussehen:

```
class CfgSounds
{
sounds[] = {};
class SOUND1
{
name = „“;
sound[] = {\voice\SOUND1.ogg,
db-10, 1.0};
titles[] =
{
0,
};
};
class SOUND2
{
name = „“;
sound[] = {\voice\SOUND2.ogg,
db-10, 1.0};
titles[] =
{
0,
};
};
```

Wenn Sie mit Ihren Einträgen fertig sind, speichern Sie die Datei description.ext im Spielverzeichnis\Users\Username\Missions\Missionsname ab. Nun können Sie im Editor die neuen Musikstücke bei den Effekten (Spur) auswählen. Neue Sounds werden leider nicht im Editormenü dargestellt. Sie müssen diese Dateien mit dem Befehl „SAY“ einbinden. Geben Sie dazu **Einheit say "SOUNDNAME"** ein. STEFAN WEISS

Startopia

Verweigern Ihre Aliens die Arbeit? Versinken die Decks in riesigen Müllbergen? Zerstören Spione immer wieder wichtige Gebäude? Diese Tipps helfen Ihnen, Ihre Raumstation unter Kontrolle zu bekommen!



BEI HEMPELS UNTERM SOFA Wenn Sie keine Mülleimer aufstellen, lassen die Aliens den Abfall liegen. Besonders die Karmarama reagieren empfindlich auf solche Müllhalden.

Der Energie-Level ist zu niedrig – brauche ich einen zweiten Energiekollektor?

Nein, ein zweiter Energiekollektor ist selten nötig. Errichten Sie stattdessen einen Recycler und stellen Sie ein paar Salzferkel ein. Aus dem Müll, der auf Ihrer Raumstation anfällt, wird im Recycler Energie gewonnen und direkt in den Energiekollektor gebeamt. Wenn Sie sich keinen Recycler leisten können, besorgen Sie sich einen Energie-Booster. Er erhöht den Energielevel zwar ebenfalls, kann aber nicht so viel Energie liefern wie ein Recycler.

Überall stapelt sich der Müll! Wie werde ich ihn los?

Abfall entsteht, wenn Aliens am Snack-O-Mat ihren Hunger stillen. Die Verpackung, in der die Mahlzeit eingeschweißt war, lassen sie einfach am Boden liegen. Entwickeln Sie im Labor schon früh den Mülleimer (einfach etwas Müll in den Analysator beamen) und stellen Sie überall auf der Station einige davon auf. Produzieren oder kaufen Sie außerdem ein paar zusätzliche Scuzzer-Droiden, damit sie den Müll zum Recycler bringen.

Wieso arbeiten meine Scuzzer-Droiden nicht?

Droiden müssen zwar nicht wie die Aliens essen, trinken oder schlafen und haben auch sonst keine Bedürfnisse, doch sie müssen hin und wieder aufgeladen werden. Sorgen Sie dafür, dass es genügend Ladestationen gibt.

Ich habe ein Raumdock, aber es legen trotzdem keine Raumschiffe an. Warum?

Sie benötigen neben dem Raumdock auch einen Kommunikationssensor sowie einen Grekka Targ, der den Sensor bedient. Er wickelt die Kommunikation zwischen Ihrer Raumstation und den Raumschiffen ab.

Retten Sie Ihre Gebäude **vor dem Zerfall**

Jedes Gebäude auf Ihrer Raumstation muss regelmäßig von einem Scuzzer gewartet werden, sonst droht es, mit der Zeit einzustürzen. Aus diesem Grunde sollten Sie nicht an den Droiden sparen. Bedenken Sie, dass diese gleichzeitig auch noch andere Aufgaben erfüllen müssen (zum Beispiel Gebäude bauen und reinigen sowie den Abfall recyclen)!



EINSTURZGEFÄHRDET Dieses Lavatron steht kurz vor dem Zerfall – gut erkennbar an der schmutzigen Farbe. Wenn nicht bald ein Scuzzer auftaucht und es repariert, bricht es zusammen.



WIEDER WIE NEU Hier erstrahlt das Lavatron in neuem Glanz. Wenn viele Gebäude betroffen sind, sollten Sie die Scuzzer so programmieren, dass sie ausschließlich reparieren (Rechtsklick).



BOMBIG Wenn Spione unbemerkt bleiben, legen sie hin und wieder Bomben in der Nähe von wirtschaftlich wichtigen Gebäuden wie Energiekollektoren oder Fabriken.

SPASS-GESELLSCHAFT Die Übersicht zeigt, dass sich die Aliens zu Tode langweilen. Bauen Sie das Vergnügungsdeck aus, damit die Aliens immer gut gelaunt sind und brav arbeiten.

Auf meiner Raumstation treibt sich ein Spion herum – was tun?

Hetzen Sie sofort Ihre Aliens auf ihn! Spione schleichen sich oft ein, um Gebäude zu sabotieren, indem sie sie mit einer Bombe sprengen. Manchmal versuchen Sie auch verschiedene Wirtschaftskreisläufe oder die Forschung zu unterbrechen, indem sie die Angestellten angreifen. Lassen Sie es nicht so weit kommen! Achten Sie immer wieder auf die Schleuse – von dort aus gelangen Spione auf Ihre Station. Stellen Sie ein paar Polizei-Scuzzer ein und errichten Sie notfalls eine Sicherheitszentrale (Kasvagorianer rekrutieren!). Es kommen zwar immer wieder Spione, doch mit Ihren Gegenmaßnahmen sind die Eindringlinge meist erledigt, ohne dass Sie selbst eingreifen müssen.

Ich habe eine Bombe entdeckt! Was mache ich damit?

Heben Sie die Bombe so schnell wie möglich auf und suchen Sie sich einen unbebauten Sektor oder eine freie Ecke. Dort legen Sie die Bombe wieder ab. Bei der Explosion kann sie keinen Schaden mehr anrichten. Je schneller das rote Licht übrigens an der Bombe blinkt, desto kürzer ist die Zeit bis zur Explosion!

Brauche ich ein Gefängnis?

Selten – es sei denn das Missionsziel verlangt es. Wenn Ihre Aliens zufrieden sind (Übersicht befragen), kommt es ohnehin kaum zu kriminellen Handlungen auf Ihrer Station. Sollten die Delikte allerdings überhand nehmen, reicht ein kleines Gefängnis mit drei bis vier Zellen völlig aus.

Meine Aliens wollen nicht arbeiten!

Ein Alien, der sich nicht rekrutieren lässt, hat ein unerfülltes Bedürfnis. Achten Sie auf die Gedankenblasen über seinem Kopf. Erscheint dort ein Herz? Dann ist das Alien liebes-

Jede Pflanze braucht ihr Klima

Die Tabell zeigt, wie hoch Temperatur und Feuchtigkeit sein müssen und welche Waren die Pflanzen ergeben.

Pflanze	Klima-Bedingungen/Ware
Amadinka	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter & Nahrungsmittel
Bazack	Hohe Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Nahrungsmittel
Coktaidulum	Hohe Temperatur, geringe Feuchtigkeit/ Industriegüter
Drickling	Mittlere Temperatur, geringe Feuchtigkeit/ Nahrungsmittel
Eboniculum	Hohe Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Luxusgüter & Nahrungsmittel
Eisbusch	Niedrige Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Medikamente
Elderbaran	Mittlere Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter & Medikamente
Krans	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren
Lilentia	Hohe Feuchtigkeit, hohe Temperatur/ Luxusgüter
Lilithia	Mittlere Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Luxusgüter
Mangotana	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter & Nahrungsmittel
Palabast	Niedrige Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Luxusgüter
Stickrush	Mittlere Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Medikamente
Sukkulus	Mittlere Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren
Willonidia	Niedrige Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren & Nahrungsmittel



VERDORBEN Wenn Sie Waren vom Biodeck oder von der Fabrik nicht in den Frachtraum laden, werden sie zu „beschädigten Waren". Ein Fall für den Recycler!



DAS BLÜHENDE LEBEN
Der Alien lebt nicht mehr lange, wenn Sie ihn nicht medizinisch versorgen. Für die Behandlung muss er bezahlen – klingelt das Geld schon in Ihren Ohren?

bedürftig und würde gerne ein Liebesnest aufsuchen. Ist ein Tropfen Wasser zu sehen? In diesem Fall braucht der Alien dringend ein Lavatron. Schweben Luftballons über ihm? Vertreiben Sie die Langeweile durch den Bau einer Entspannungsoase, Spelunke oder Cocktailbar. Geben Sie den Aliens, was sie brauchen. Sonst verweigern sie die Arbeit und verlassen im schlimmsten Fall Ihre Station.

Was ist günstiger – die Produktion in der Fabrik oder auf dem Biodeck?

Hardware, Luxus- und Industriegüter sowie Medikamente und Schwarzmarktwaren lassen sich auf dem Biodeck am günstigsten herstellen. Die Pflanzen werden von den Karmarama (rekrutieren!) gesät und kosten nichts in der Herstellung. Ganz im Gegensatz zur Produktion in der Fabrik: Hier müssen Sie für die Rohmaterialien in Form von Energieeinheiten aufkommen.

Ich habe so viele Technologien und Konstruktionspläne produziert, aber kein Händler will sie!

Diese Waren lassen sich leider nicht so schnell an den Außerirdischen bringen wie einfaches Frachtgut. Die außerirdischen Händler kaufen eher billige Güter ein, als teure Technologien. Bieten Sie daher lieber einen Mix aus wenigen teuren und vielen billigen Waren an. So können Sie flexibel bleiben.

Forschung

Brauche ich ein Labor?

Zu Beginn einer Mission sollten Sie sich eher um den Aufbau der Station kümmern, doch im späteren Verlauf wird das Labor zu einer der wichtigsten Einrichtungen. Dort können Sie sämtliche Technologien kostengünstig entwickeln – und dann in der Fabrik produzieren, um sie teuer zu verkaufen.

Händler

Brauche ich neben Arona noch andere Händler?

Ja, denn Arona verlangt für seine Waren gesalzene Preise, bezahlt aber im Gegenzug einen geradezu lächerlichen Preis für Ihre Handelsgüter. Handeln Sie mit Arona nur, wenn es sein muss (weil er zum Beispiel eine spezielle Ware auf Lager hat, die Sie unbedingt benötigen). Achtung: Sie können nur mit Aliens handeln, wenn Sie einen Kommunikationssenor und ein Raumdock haben!

Wie Sie Energieeinheiten sammeln

Handel treiben

Machen Sie Ihre Raumstation für Händler zugänglich (Raumdock & Kommunikationssensor nötig) und bieten Sie Ihre Waren feil. Bei welchem Händler Sie den höchsten

Nutzen Sie **Angebot und Nachfrage**

Jede Alien-Rasse bietet eine bestimmte Kategorie Waren zu einem relativ günstigen Preis an. Ziehen Sie Ihren Vorteil daraus und kaufen Sie vorzugsweise dort, wo es am billigsten ist. Verkaufen sollten Sie Ihre Ware dagegen natürlich am besten zum höchstmöglichen Preis, damit sich die Kosten (Löhne, Herstellungskosten in der Fabrik) auch decken.

Alien-Rasse	Handelswaren billig im Einkauf	Handelswaren teuer im Verkauf
Grey	Krankenstation, Medikamente, medizinische Geräte	Kommunikationssensor, Luxusgüter
Karmarama	Nahrungsmittel	Mineralerze
Kasvagorianer	Sicherheitssysteme, militärische Geräte	Nahrungsmittel, Snack-O-Mat
Salzferkel	Recycler, Fabrik, Mülleimer	Hardware, Kommunikationssensor
Sirenen	Liebesnest, Disco, Luxusgüter	Krankenstation, medizinische Geräte, Medikamente
Targ	Kommunikationssensor, Frachtraum, Energie-Booster	Fabrik, Industriegüter
Turraken	Hardware, Computerladen	Alien-Artefakte, Liebesnest



GEFÄHRLICH Wenn Sie einen Sektor erobert haben, bleiben oft gegnerische Scuzzer zurück. Sie explodieren nach kurzer Zeit und fügen Ihren Aliens erheblichen Schaden zu.

Preis für Ihre Waren erzielen, können Sie dem Extrakasten im Kapitel „Händler" entnehmen.

Kranke Passagiere heilen

Wenn Sie über einen Kommunikationssensor und ein Raumdock verfügen, erhalten Sie immer wieder Funksprüche von Aliens in Not. Ob Schlafkrankheit oder Strahlenschäden, Sie erhalten für jeden Passagier, den Sie in Ihrer Krankenstation heilen, 1.000 Energieeinheiten. Wenn alle geheilt sind, wird Ihnen sogar noch ein Bonus von 10.000 Einheiten gutgeschrieben. Keine Bange: Selbst eine kleine Krankenstation (drei bis vier Diagnoseeinheiten) ist selten mit diesen Notfällen überfordert!

Gebäude errichten

Die Aliens müssen für fast jede Bequemlichkeit löhnen: Im Kojentrakt müssen sie für ihre Ruhezelle bezahlen, am Snack-O-Mat für ihre Mahlzeit. Auch eine Dusche ist nicht umsonst. Machen Sie sich diesen Umstand zunutze und zögern Sie nicht, reichlich Gebäude dieser Art zu errichten. Den größten Profit erzielen Sie mit Gebäuden im Vergnügungssektor: Ein Liebesdienst ist den Aliens 50 Energieeinheiten wert, der Besuch in der Entspannungsoase kostet 80 Einheiten und für eine Nacht im Jupiter-Inn lassen sich die Aliens 200 Energieeinheiten aus der Tasche ziehen.

Sünder läutern

Für jeden geläuterten Sünder erhalten Sie von der Konklave der Zedem-Mönche 5.000 Energieeinheiten. Wenn insgesamt zwölf Sünder Buße getan haben, ist damit jedoch Schluss. Nachdem das Himmelfahrtsritual stattgefunden hat, werden Sünder zwar weiterhin geläutert, Sie erhalten aber keine Energieeinheiten mehr.

Kampf

Ich will einen besetzten Sektor erobern!

Rufen Sie die Übersicht auf und stellen Sie von „Freund" auf „Feind" um. Erst dann können Sie den Schließmechanismus von einem Polizei-Scuzzer öffnen lassen.

Welche Vorbereitungen muss ich treffen?

Rekrutieren Sie genügend Aliens – zwischen 15 und 30 Stück. Achten Sie dabei auf eine Mischung aus allen Rassen! So können sich die Aliens im Kampf gegenseitig unterstützen. Kaufen oder produzieren Sie für den Notfall ein bis zwei Polizei-Scuzzer (in Kisten verpackt), da sie die Einzigen sind, die den Schließmechanismus betätigen können. Sollten sie im Kampf zerstört werden, können Sie schnell auf einen verpackten Scuzzer zurückgreifen. SILKE MENNE

Feindliche Sektoren übernehmen



KAMPFBEREIT Sorgen Sie dafür, dass die Aliens am Sammelpunkt sind, bevor Sie mit dem Polizei-Scuzzer die Schleuse zum gegnerischen Sektor öffnen.



DIE HEISSE PHASE Wenn Sie genügend Aliens rekrutiert haben, können Sie sich zurücklehnen und in Ruhe zusehen, wie sie die feindlichen Aliens besiegen.



EROBERUNG Wenn die meisten Gegner erledigt sind, sammeln Sie die Aliens an der Schließeinheit. Der Polizei-Scuzzer kann so ungestört den Sektor einnehmen.

Stronghold

Burgherren aufgepasst: An den heimischen Monitoren werden Kessel mit Pech gefüllt, Schwerter geschmiedet und Rüstungen angelegt. Diese Tipps helfen Ihnen, ein funktionierendes Dorf aufzubauen und den Kampf um Frieden und Gerechtigkeit zu gewinnen!

Der Aufbau eines Dorfes

Wie komme ich schneller an Holz?

Errichten Sie die Holzfällerhütten direkt am Wald. Ein Holzfäller sammelt zuerst drei Baumstämme, verarbeitet sie in seiner Hütte zu Brettern und trägt sie dann erst zusammen zur Burg. Er ist schneller, wenn er drei kurze Wege und einen langen zurücklegt.

Welches Nahrungsmittel lässt sich am schnellsten produzieren?

Äpfel – doch leider sind sie selten verfügbar. In den meisten Missionen haben Sie die Wahl zwischen Fleisch, Käse und Brot. Beim Brot müssen Sie eine lange Produktionskette in Kauf nehmen (Weizenfeld, Mühle, Bäckerei). Käse und Fleisch werden dagegen sofort zur Kornkammer gebracht. Stellen Sie daher bevorzugt Käse her und errichten Sie ergänzend ein paar Jagdhütten.

Wie beschleunige ich die Produktion von Waffen?

Verkürzen Sie die Wege. Den langsam daherschleichenden Waffenproduzenten tut ein Platz direkt neben dem Lager gut, da sich dort das Rohmaterial befindet. Der Bogenmacher benötigt zum Beispiel pro Bogen zwei Bretter, die er jeweils einzeln in seine Hütte trägt. Je kürzer der Weg, desto schneller kann er seine Arbeit beginnen. Vergessen Sie nicht, auch die Waffenkammer in der Nähe aufzustellen.

Ich brauche Gold für meine Truppen! Doch woher bekomme ich es?

Gold erhalten Sie durch den Verkauf von Waren. Informieren Sie sich am Marktplatz, welche Güter gehandelt werden, und überlegen Sie, welche Ware Sie in größeren Mengen produzieren können. In einem Waldgebiet lohnt zum Beispiel der Verkauf von Holz oder Lanzen. Eine große Steingrube kann neben dem Schlossbau auch Steine für den Handel liefern. Passen Sie sich der jeweiligen Situation an!

Ständig Ebbe in der Kasse – was soll ich tun?

Neben Holz müssen Sie für den Bau von Waffenschmieden auch Gold aufbringen. Wenn Sie diese Gebäude abreißen, weil Sie den Platz benötigen, gehen Holz sowie Gold dabei verloren. Suchen Sie daher von Anfang an einen geeigneten Platz und errichten Sie nicht mehr Schmieden als nötig. Vor allem die Schwert- und Rüstungsschmieden mit 500 Goldeinheiten Baukosten sind extrem teuer.

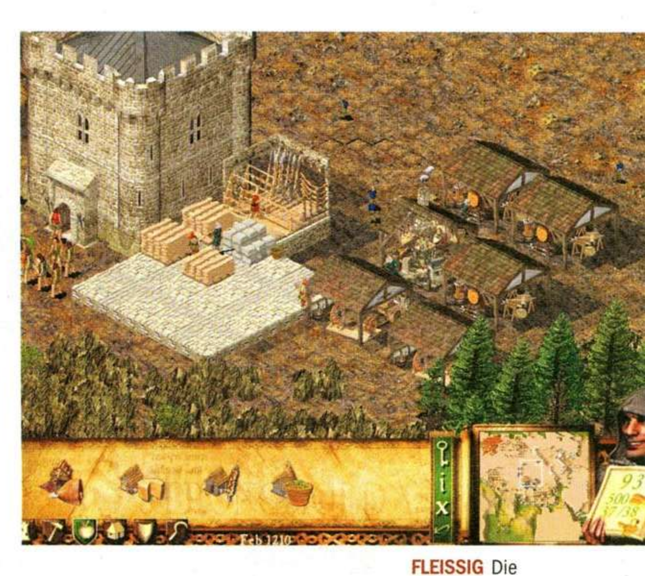
Wie mache ich mich beim Volk beliebt?

Es gibt verschiedene Möglichkeiten. Die einfachste besteht darin, keine Steuern zu erheben, zusätzliche Rationen an Nahrung zu verteilen oder unterschiedliche Speisen anzubieten. Etwas aufwendiger gestaltet sich die Versorgung mit Bier. Sie müssen zunächst Hopfen anbauen, diesen in der Brauerei zu Bier brauen und dann im Wirtshaus anbieten. Errichten Sie stattdessen lieber – falls möglich – eine Kirche.

Verteidigungsmaßnahmen und Kampftaktiken

Ich verliere andauernd! Was mache ich falsch?

Gerade zu Beginn eines Levels startet der Gegner meist ein bis zwei kleinere Angriffe auf Ihre Burg. Die Nahrungs- sowie Rohstoffbeschaffung hat in dieser Phase eine eher geringere Bedeutung. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Verteidigung. Postieren Sie Truppen an geeigneten Stellen oder ziehen Sie mit Steinen aus dem Lager eine Verteidigungsmauer. Wenn Sie die ersten Angriffe überstanden haben, werden die Zeitabstände zwischen den Angriffen länger und Sie können sich dem Dorfaufbau widmen.



FLEISSIG Die Waffenmaschinerie am Lagerplatz brummt. Wenn Sie oberhalb der Schmieden noch eine Kaserne errichten, können Sie in kürzester Zeit Truppen rekrutieren.

Brauche ich Pechkessel & Co.?

Selten. Eine Verteidigungslinie aus Bogenschützen erledigt die Gegner meist, noch bevor sie Ihre Burgmauern erreichen. Sparen Sie das Rohmaterial und stecken Sie es lieber in die Waffenproduktion.

Wie greife ich am besten an?

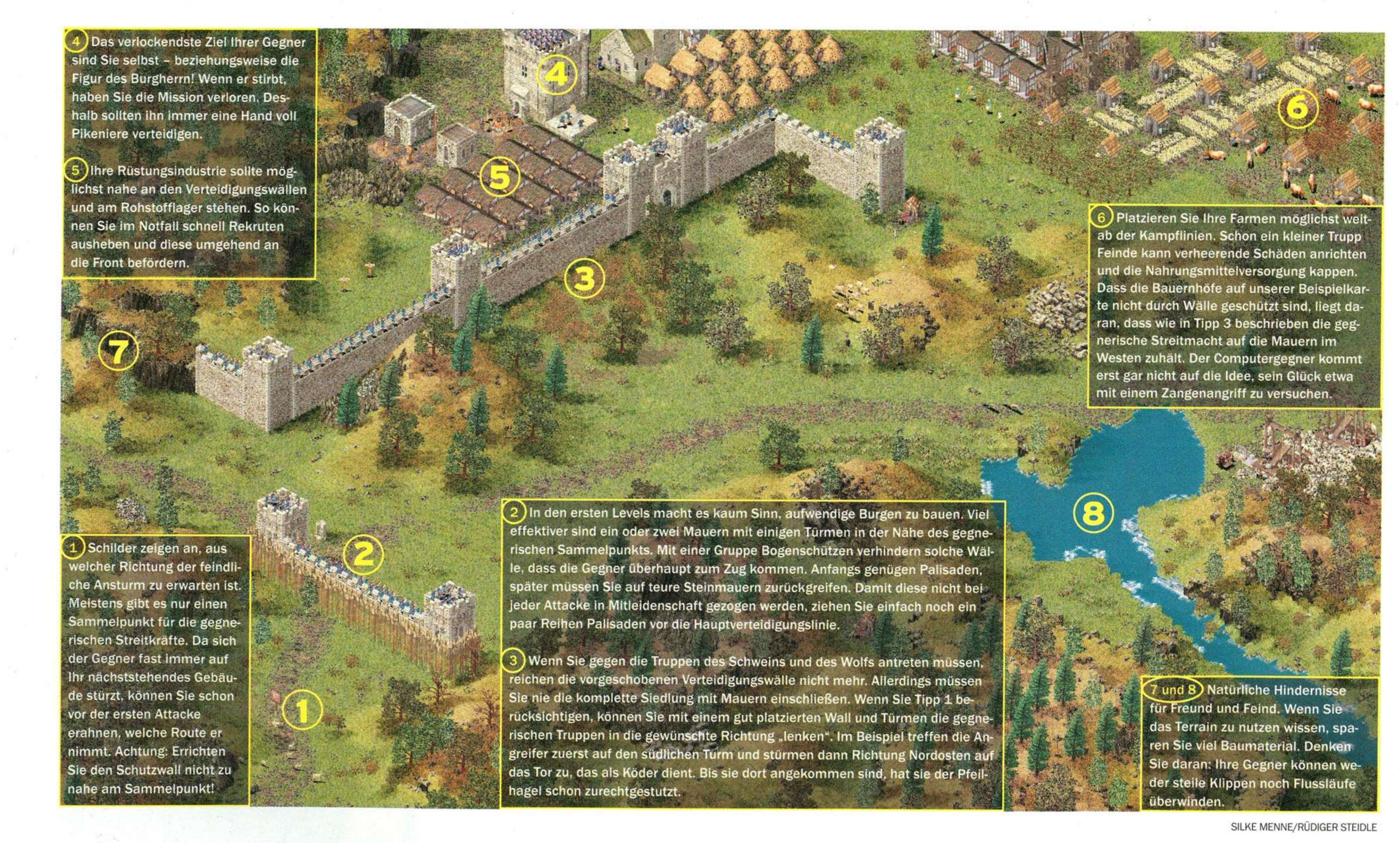
Halten Sie sich im Nahkampf an die billigen Pikeniere. Quantität entscheidet Schlachten schneller als Qualität. Vergessen Sie nicht, immer eine Truppe Bogenschützen mitzunehmen. Sie erledigen bereits Gegner, bevor es zum Nahkampf kommt.

Welche Einheit ist am besten?

Auch wenn eine Vielzahl von Einheiten lockt: Der Bogenschütze ist die erste und die beste Einheit, die Sie im Spiel rekrutieren können. Wenn Sie die ersten Angriffe abgewehrt haben und eine ganze Reihe von Schützen postiert sind, ist Ihre Burg nahezu unangreifbar. Armbrustschützen und Ballistae bringen nicht viel mehr Nutzen, kosten aber wesentlich mehr Gold.

Was bringt die Kampfeinstellung „Aggressiv"?

Bei dieser Einstellung legen es Ihre Truppen auf einen Kampf mit dem Feind an. Dies ist recht sinnvoll, denn oft stürzen sich sämtliche Gegner auf eine einzige Einheit – die natürlich sofort niedergestreckt wird. Der Rest Ihrer Männer guckt Löcher in die Luft, da sie „die Position halten".



(1) Schilder zeigen an, aus welcher Richtung der feindliche Ansturm zu erwarten ist. Meistens gibt es nur einen Sammelpunkt für die gegnerischen Streitkräfte. Da sich der Gegner fast immer auf Ihr nächststehendes Gebäude stürzt, können Sie schon vor der ersten Attacke erahnen, welche Route er nimmt. Achtung: Errichten Sie den Schutzwall nicht zu nahe am Sammelpunkt!

(2) In den ersten Levels macht es kaum Sinn, aufwendige Burgen zu bauen. Viel effektiver sind ein oder zwei Mauern mit einigen Türmen in der Nähe des gegnerischen Sammelpunkts. Mit einer Gruppe Bogenschützen verhindern solche Wälle, dass die Gegner überhaupt zum Zug kommen. Anfangs genügen Palisaden, später müssen Sie auf teure Steinmauern zurückgreifen. Damit diese nicht bei jeder Attacke in Mitleidenschaft gezogen werden, ziehen Sie einfach noch ein paar Reihen Palisaden vor die Hauptverteidigungslinie.

(3) Wenn Sie gegen die Truppen des Schweins und des Wolfs antreten müssen, reichen die vorgeschobenen Verteidigungswälle nicht mehr. Allerdings müssen Sie nie die komplette Siedlung mit Mauern einschließen. Wenn Sie Tipp 1 berücksichtigen, können Sie mit einem gut platzierten Wall und Türmen die gegnerischen Truppen in die gewünschte Richtung „lenken“. Im Beispiel treffen die Angreifer zuerst auf den südlichen Turm und stürmen dann Richtung Nordosten auf das Tor zu, das als Köder dient. Bis sie dort angekommen sind, hat sie der Pfeilhagel schon zurechtgestutzt.

(4) Das verlockendste Ziel Ihrer Gegner sind Sie selbst – beziehungsweise die Figur des Burgherrn! Wenn er stirbt, haben Sie die Mission verloren. Deshalb sollten ihn immer eine Hand voll Pikeniere verteidigen.

(5) Ihre Rüstungsindustrie sollte möglichst nahe an den Verteidigungswällen und am Rohstofflager stehen. So können Sie im Notfall schnell Rekruten ausheben und diese umgehend an die Front befördern.

(6) Platzieren Sie Ihre Farmen möglichst weitab der Kampflinien. Schon ein kleiner Trupp Feinde kann verheerende Schäden anrichten und die Nahrungsmittelversorgung kappen. Dass die Bauernhöfe auf unserer Beispielkarte nicht durch Wälle geschützt sind, liegt daran, dass wie in Tipp 3 beschrieben die gegnerische Streitmacht auf die Mauern im Westen zuhält. Der Computergegner kommt erst gar nicht auf die Idee, sein Glück etwa mit einem Zangenangriff zu versuchen.

(7 und 8) Natürliche Hindernisse für Freund und Feind. Wenn Sie das Terrain zu nutzen wissen, sparen Sie viel Baumaterial. Denken Sie daran: Ihre Gegner können weder steile Klippen noch Flussläufe überwinden.

SILKE MENNE/RÜDIGER STEIDLE



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Erobern Sie als Erstes die Türme und befehligen Sie Ihre Bogenschützen dorthin. Sie können von oben besser zielen.

Verteidigung

Bringen Sie die Gegner schon im Vorfeld zur Strecke!

Heben Sie, wenn möglich, einen Burggraben aus. Auf diese Weise schaffen Sie eine schmale Passage, durch die sich Ihre Gegner zwängen müssen – und dabei ein ideales Ziel abgeben. Errichten Sie einige Türme und besetzen Sie diese mit Bogenschützen. Wenn Sie die Treppenstufen wieder abreißen, müssen Sie die leicht gepanzerten Schützen nicht mit teuren Streitkolbenträgern oder Pikenieren beschützen.

Die feindlichen Truppen waten immer durch ein Sumpfgebiet. Kann ich das zu meinem Vorteil nutzen?

Ja! Errichten Sie an so einer Stelle ein Wehr aus Holzpalisaden und Türmen, die Sie mit Bogenschützen bestücken. Da die Gegner sich nur langsam fortbewegen können, haben Ihre Schützen Zeit, eine Menge Treffer zu landen. Übrigens: Wenn Sie Ihre Truppen „einmauern", schenkt der Feind diesen Verteidigungsanlagen trotz heftigen Beschusses oftmals keine Aufmerksamkeit und läuft weiter Richtung Burgfried.

Wie kann ich eine anrückende Horde von Gegnern abwehren?

Beobachten Sie, welchen Weg die feindlichen Truppen normalerweise nehmen, und legen Sie dort breite Pechgräben an. Sobald sich einige Soldaten auf dem pechgetränkten Streifen befinden, entzünden Sie ihn mit brennenden Pfeilen (Kohlenpfannen nicht vergessen!). So können Sie ganze Kompanien auslöschen! Achtung: Lassen Sie immer wieder Lücken im Pechgraben, damit er sich nicht sofort komplett entzündet.

Sind Mörderlöcher sinnvoll?

Wenn Sie genügend Zeit haben, lohnt sich der Einsatz von Mörderlöchern durchaus. Sie sind jedoch nicht so effektiv, da sie immer nur einen einzelnen Gegner erledigen.

Die Bogenschützen schießen schnell, richten aber nicht so viel Schaden an. Soll ich nicht doch Armbrustschützen nehmen?

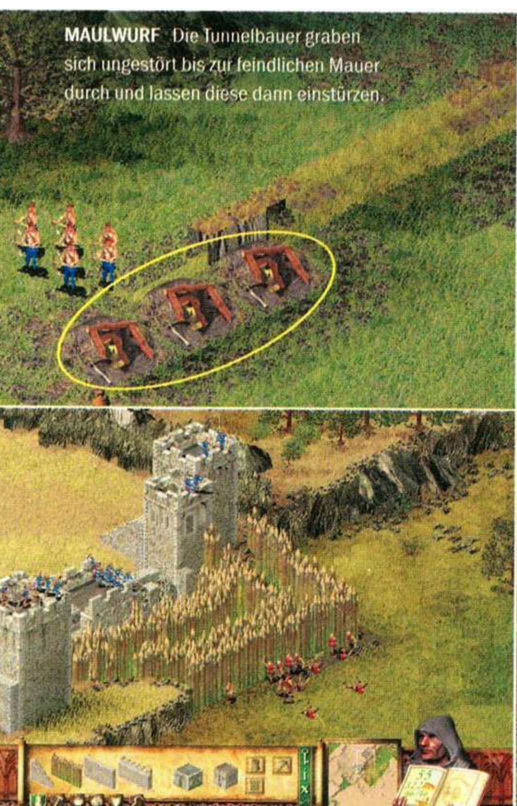
Nein. Armbrustschützen sind die meiste Zeit mit Nachladen beschäftigt und lohnen sich allenfalls zur Unterstützung der Bogenschützen. Es gibt jedoch einen Trick, die Pfeile der Bogenschützen effektiver zu machen: Stellen Sie auf Burgmauern und Türmen in regelmäßigen Abständen Kohlenpfannen auf. Sie kosten nichts und verwandeln die Pfeile der Bogenschützen in flammende Geschosse! Achten Sie darauf, dass die Bogenschützen direkt neben einer Kohlenpfanne stehen.

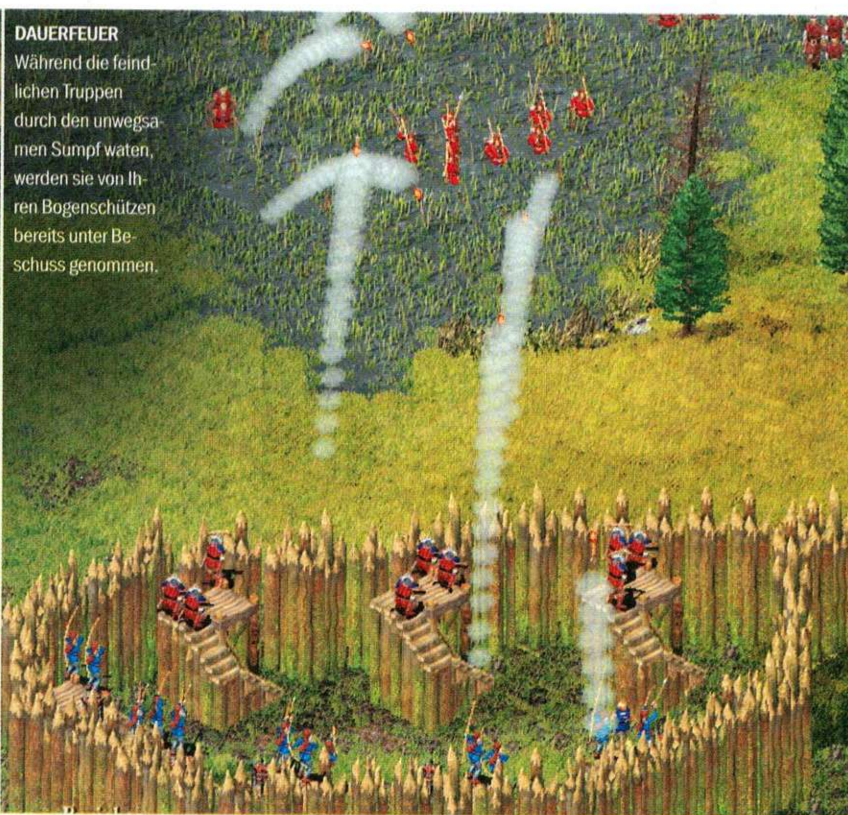
Nutzen Sie den Marktplatz!

In späteren Missionen startet der Feind in so kurzen Zeitabständen Angriffe, dass Sie kaum mit der Waffenproduktion nachkommen. Warten Sie nicht auf die langsamen Waffenschmiede. Verkaufen Sie schnell produzierbare Güter (Holz, Nahrung) oder wertvolle Rohstoffe (Pech, Stein). Für das Gold besorgen Sie sich Waffen sowie Rüstungen und bezahlen den Sold. Gerade wenn ein Angriff bevorsteht, ist es sinnvoll, ein paar Männer mehr zu haben.

Der Gegner legt immer wieder meine Nahrungsversorgung lahm. Was tun?

Siedeln Sie Käserei & Co. im Hinterland Ihrer Burg an, damit sie sich nicht in direkter Kampflinie der anrollenden Soldaten befinden. Vereinzelt finden jedoch immer





UNBEZWINGBAR Die teuren Steinmauern sind mit Holzpalisaden geschützt. Die Bogenschützen sorgen dafür, dass sämtliche Truppen erledigt sind, noch bevor ein einziger Soldat diese Wälle durchbricht.

wieder Soldaten ihren Weg dorthin. Ein Turm mit Bogenschützen sorgt hier für Abhilfe.

Belagerung

Wie nehme ich eine gegnerische Festung ein?

Eine allgemein gültige Strategie gibt es nicht. Sehen Sie sich die Festung genau an. Sind Schwachstellen zu erkennen, wie zum Beispiel eine ungesicherte Mauer oder eine schmale, aber begehbare Furt durch den Burggraben? Taktik ist gefragt!

Die feindliche Festung ist von einem Burggraben umschlossen!

Befehlen Sie Ihren Truppen, den Burggraben zuzuschütten. Benutzen Sie dazu am besten gepanzerte Soldaten, wie zum Beispiel den Streitkolbenträger. Lanzenträger und Bogenschützen halten dem Pfeilhagel nicht lange genug stand.

Wie komme ich mit meinen Truppen am schnellsten in eine Festung?

Lassen Sie von den Baumeistern Belagerungstürme anfertigen. (Achtung: Damit sie funktionieren, müssen sie mit vier Baumeistern besetzt werden!) Die Türme klappen an einer gegnerischen Mauer einen Holzsteg auf, über den Ihre Einheiten in die Festung einfallen können. Leiterträger sind weniger empfehlenswert, da die feindlichen Bogenschützen sie meist in Sekundenschnelle erledigen.

Der Feind hat seine Burg mit Pechgräben gesichert! Was mache ich nun?

Machen Sie nicht den Fehler, mit der gesamten Mannschaft über das Pech zu laufen. Schnappen Sie sich eine Hand voll billiger Soldaten (zum Beispiel Lanzenträger) und schicken Sie diese zu einem Pechfeld. Wenn der Gegner es entzündet, fallen sie zwar dem Feuer zum Opfer, Ihre Armee kann das Gebiet danach jedoch unbeschadet passieren.

Wie kann ich die Tunnelgräber einsetzen?

Befehlen Sie einem Tunnelgräber, in sicherer Entfernung zur gegnerischen Burg einen Tunnel zu buddeln. Er sucht sich automatisch den kürzesten Weg zum nächsten feindlichen Wall. Dort angekommen, lässt er den Tunnel einstürzen und reißt gleichzeitig den Wall mit ein. Bei dickeren Mauern setzen Sie drei bis vier Tunnelgräber voreinander (in Richtung Mauer). Auf diese Weise verlieren Sie beim Sturm auf eine Festung lediglich die Gräber und nicht ganze Kompanien teurer Einheiten!

Wie kann ich die gegnerischen Mauern schnell einreißen?

Lassen Sie von Ihren Baumeistern einen oder zwei Sturmböcke anfertigen und schicken Sie diese zur feindlichen Festung. Die Sturmböcke können einiges an Treffern einstecken und bohren sich meist sogar durch doppelte und dreifache Mauern, bevor sie zertrümmert sind.

Ich bin in der feindlichen Burg!

Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Türme mit den Bogenschützen. Von ihnen geht oft die größte Gefahr aus. Wenn Sie die dürftig gepanzerten Schützen mit einigen Streitkolbenträgern erledigt haben, besetzen Sie Ihrerseits die Türme sofort mit Bogenschützen. Während diese die Feinde mit einem Pfeilhagel beharken, schicken Sie mit den Streitkolbenträgern die restlichen Truppen unter die Erde.

SILKE MENNE

Wiggles

Jede Menge Einsteiger-Tipps und ein ausführlicher Technologiebaum erleichtern Ihnen die harte Arbeit unter Tage enorm.

Aller Anfang ist schwer

Worum muss ich mich am Anfang kümmern?

Einerseits müssen Ihre kleinen Racker jederzeit gut versorgt sein, andererseits gilt es, die Story voranzutreiben. Da die Bedürfnisse der Wiggles stetig wachsen, hat die Pflege Ihres Volkes immer Priorität.

Braucht jeder Wiggle einen Schlafplatz?

Nein. Bei den Wiggles geht es ähnlich zu wie bei einer U-Boot-Besatzung. Die Schlafplätze werden je nach Bedarf von allen genutzt. Da die Wiggles nur einen Teil ihrer Freizeit im Bett verbringen, brauchen Sie zu Anfang höchstens halb so viele Schlafplätze wie Wiggles. Bedenken Sie, dass in jedem Zelt zwei Wiggles gleichzeitig schlafen können.

Wohin soll ich graben?

Im Prinzip immer nach unten. Sie brauchen sich dabei keine Gedanken zu machen, etwas nicht zu finden, weil Sie zu weit links oder rechts graben – das Spiel sorgt automatisch dafür, dass Sie auf die storyrelevanten Quests stoßen. Daher ist es auch nicht möglich zu sagen, wo Sie welche Quest finden.

Wieso kann ich nur so kleine Höhlen bauen?

Zu Anfang können Sie nur die kleinste (und äußerst unpraktische) Höhle bauen. Sobald einer Ihrer Wichte jedoch 15 Stein-Erfahrungspunkte hat, kommt die nächstgrößere Höhle hinzu. Daher macht es durchaus Sinn, Ihre Wiggles zu spezialisieren (siehe Fertigkeiten).

Gibt es Tipps im Spiel?

Immer wenn irgendetwas Bedeutendes passiert, erscheint eine Nachricht im Ticker am oberen Bildrand. Besonders bei neuen Entwicklungen sollten Sie auf die Meldung klicken und den dazugehörigen Text lesen. Zum einen sind die Texte höchst amüsant, zum anderen enthalten sie viele nützliche Tipps.

Die Nahrungsversorgung

Pilze

Zu Anfang können Sie nur Grillpilze herstellen. Ihr erstes Ziel sollte die schnelle Erforschung der Farm sein. Mit diesen Feldern machen Sie sich von natürlichen Rohstoffen unabhängig.

Hamster

Der gegrillte Hamster muss zunächst einmal erfunden werden. Danach sollten Sie jedoch nicht sofort damit anfangen, die kleinen Nager auf den Grillrost zu werfen – schließlich gibt es nicht unendlich viele Hamster. Sie müssen zunächst eine Farm errichten und mithilfe von zwei Hamstern für stetigen Nachwuchs sorgen. Achten Sie auch darauf, wenn Sie mit Ihrem Volk umziehen: Ohne Farm keine Grillhamster! Es kann durchaus passieren, dass die Nager aussterben.

Raupen

Raupen können erst ab der Mittelalterküche verarbeitet werden – zu Suppe. Wie für Hamster gilt: Erst züchten, dann kochen.

Fertigkeiten

Dumm wie Brot

Zu Spielbeginn haben Ihre Wiggles keinerlei Erfahrungen. Sobald die kleinen Racker jedoch die ersten Aufgaben erledigen, gewinnen sie an Fertigkeitspunkten. Die Urgeneration kann maximal 100 Erfahrungspunkte ansammeln. Jede folgende Generation hat 20 Punkt mehr Potenzial – bis schließlich in der fünften Generation ein Maximalwert von 200 erreicht wird.

Wie der Vater, so der Sohn

Wiggles vererben Fähigkeiten an ihre Sprösslinge. Schon bei den ersten Kindern werden Sie angeborene Fertigkeiten entdecken.

Spezialisten ausbilden

Für viele Erfindungen brauchen Sie sehr hohe Erfahrungswerte in bestimmten Bereichen. Es macht daher Sinn, Wiggles zu Spezialisten auszubilden. Um eine gewisse Allgemeinbildung kommen Sie nicht herum – wenn Sie jedoch immer den gleichen Wicht zum Graben verwenden, haben Sie in kurzer Zeit einen wahren Steinexperten. Gleiches gilt natürlich auch für die anderen Fertigkeiten. Gute Holzarbeiter sollten Sie Holz verarbeitenden Betrieben zuweisen – gute Köche den Feuerstellen und Küchen.

Bücher machen schlau

In den zahlreichen Schatztonnen finden sich auch immer wieder die extrem wertvollen Bücher. Am Titel lässt sich erahnen, welche Fähigkeit in dem Buch vermittelt wird. Wenn der fündige Wiggle kein Spezialist für diese Fertigkeit ist, sollten Sie das Buch für einen anderen Wiggle mitnehmen.

Kampfexperten

Um einige kleinere Scharmützel werden Sie nicht herumkommen. Auch hier gilt: Nicht einfach blind drauflosdreschen – lieber den Experten holen. Zwar kommt jeder Wiggle mit einem einzelnen Wuker klar – aber der Experte sollte die Chance nutzen, seine Fähigkeiten auszubauen.

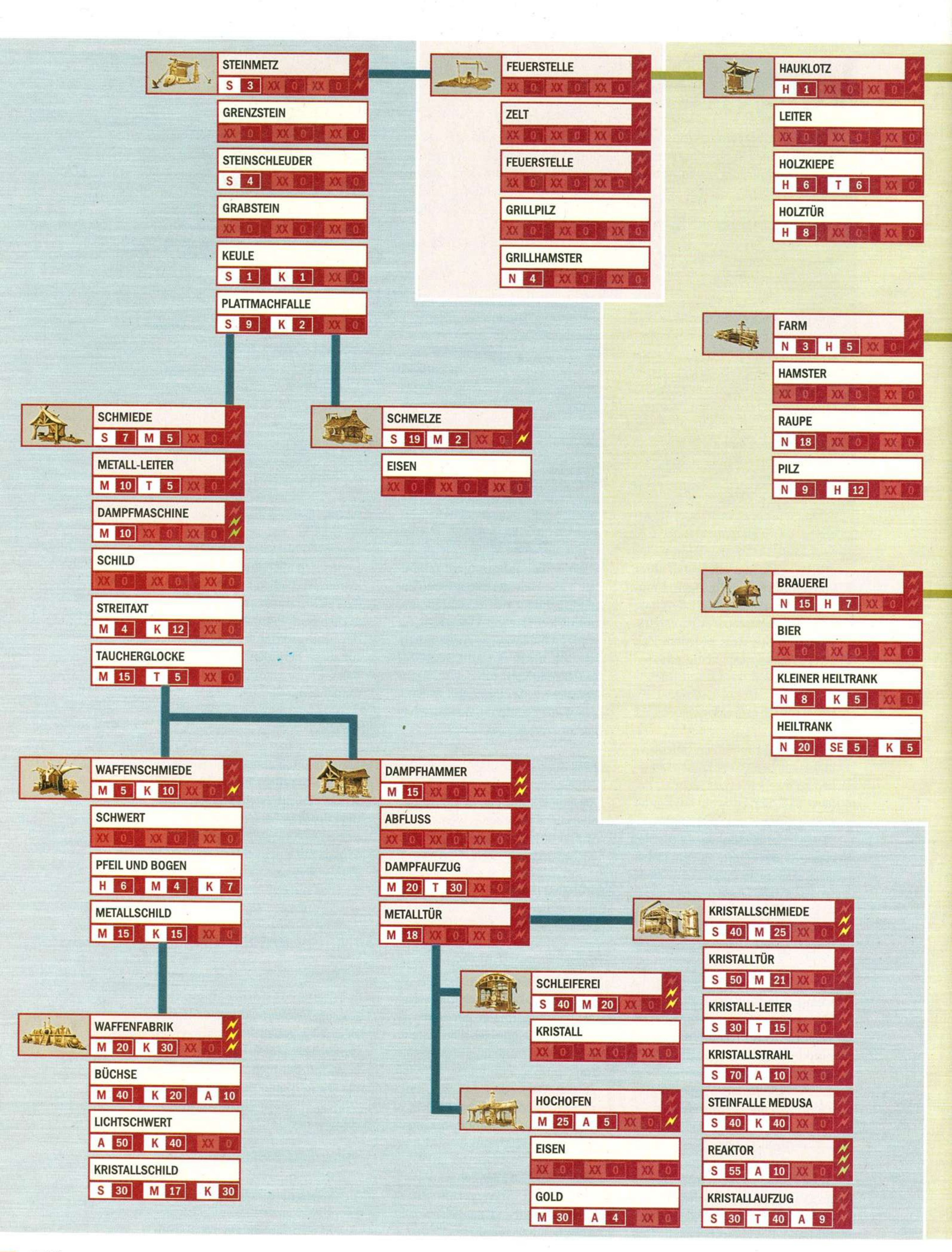
Gefahren unter Tage

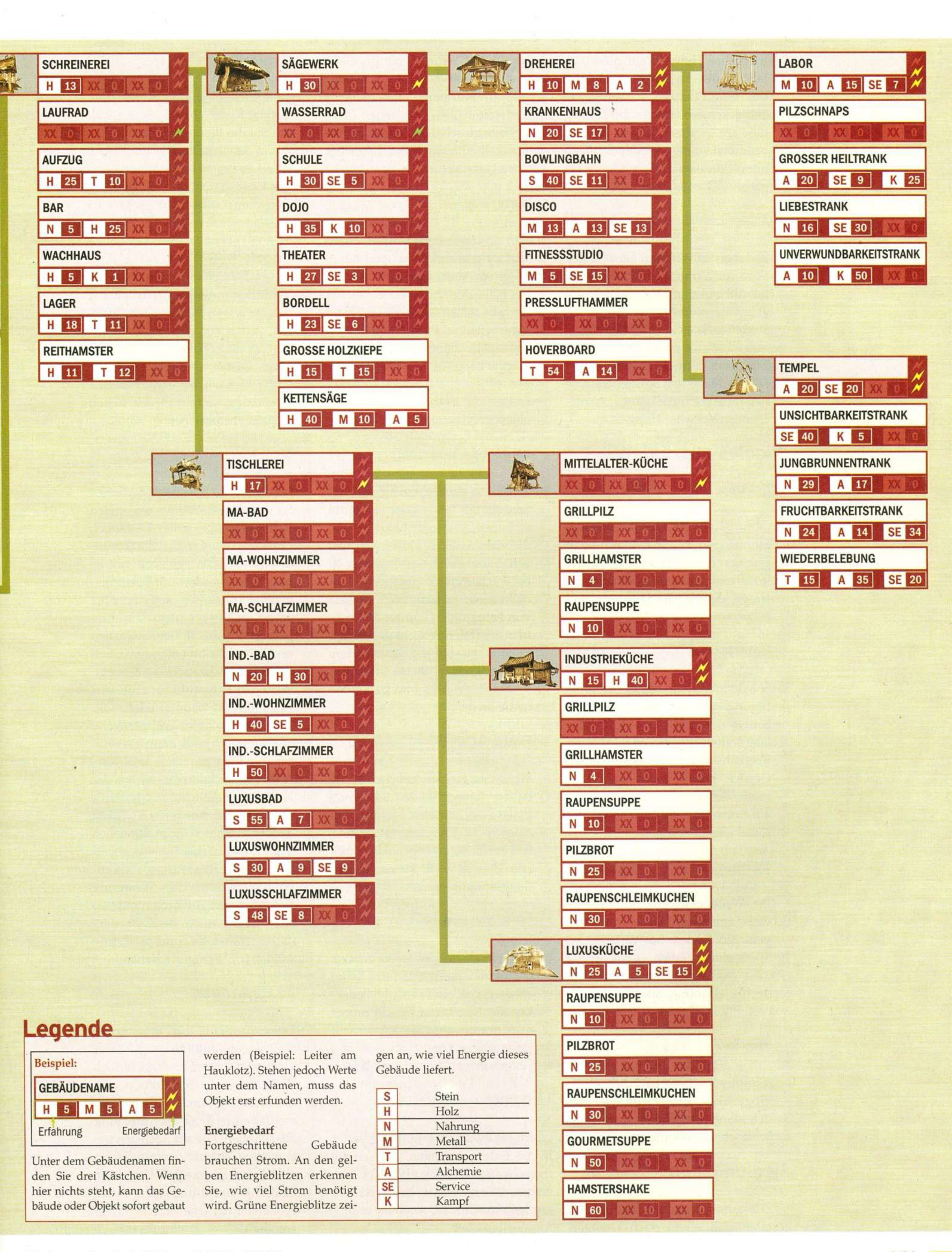
Die Wuker

Diesen Viechern können Sie aus dem Weg gehen – oder ihnen ordentlich eins über die Rübe ziehen. Vorsicht: Bei mehr als einem dieser Biester kann ein unerfahrener Wiggle schon in ernste Lebensgefahr geraten.

Fleisch fressende Pflanzen

In einigen natürlichen Höhlen stehen diese gefährlichen Gewächse. Ein Skelett am Boden ist ein un-


STEINMETZ
S 3 XX 0 XX 0
GRENZSTEIN
XX 0 XX 0 XX 0
STEINSCHLEUDER
S 4 XX 0 XX 0
GRABSTEIN
XX 0 XX 0 XX 0
KEULE
S 1 K 1 XX 0
PLATTMACHFALLE
S 9 K 2 XX 0
FEUERSTELLE
XX 0 XX 0 XX 0
ZELT
XX 0 XX 0 XX 0
FEUERSTELLE
XX 0 XX 0 XX 0
GRILLPILZ
XX 0 XX 0 XX 0
GRILLHAMSTER
N 4 XX 0 XX 0
HAUKLOTZ
H 1 XX 0 XX 0
LEITER
XX 0 XX 0 XX 0
HOLZKIEPE
H 6 T 6 XX 0
HOLZTÜR
H 8 XX 0 XX 0
FARM
N 3 H 5 XX 0
HAMSTER
XX 0 XX 0 XX 0
RAUPE
N 18 XX 0 XX 0
PILZ
N 9 H 12 XX 0
SCHMIEDE
S 7 M 5 XX 0
METALL-LEITER
M 10 T 5 XX 0
DAMPFMASCHINE
M 10 XX 0 XX 0
SCHILD
XX 0 XX 0 XX 0
STREITAXT
M 4 K 12 XX 0
TAUCHERGLOCKE
M 15 T 5 XX 0
SCHMELZE
S 19 M 2 XX 0
EISEN
XX 0 XX 0 XX 0
BRAUEREI
N 15 H 7 XX 0
BIER
XX 0 XX 0 XX 0
KLEINER HEILTRANK
N 8 K 5 XX 0
HEILTRANK
N 20 SE 5 K 5
WAFFENSCHMIEDE
M 5 K 10 XX 0
SCHWERT
XX 0 XX 0 XX 0
PFEIL UND BOGEN
H 6 M 4 K 7
METALLSCHILD
M 15 K 15 XX 0
DAMPFHAMMER
M 15 XX 0 XX 0
ABFLUSS
XX 0 XX 0 XX 0
DAMPFAUFZUG
M 20 T 30 XX 0
METALLTÜR
M 18 XX 0 XX 0
KRISTALLSCHMIEDE
S 40 M 25 XX 0
KRISTALLTÜR
S 50 M 21 XX 0
KRISTALL-LEITER
S 30 T 15 XX 0
KRISTALLSTRAHL
S 70 A 10 XX 0
STEINFALLE MEDUSA
S 40 K 40 XX 0
REAKTOR
S 55 A 10 XX 0
KRISTALLAUFZUG
S 30 T 40 A 9
SCHLEIFEREI
S 40 M 20 XX 0
KRISTALL
XX 0 XX 0 XX 0
HOCHOFEN
M 25 A 5 XX 0
EISEN
XX 0 XX 0 XX 0
GOLD
M 30 A 4 XX 0
WAFFENFABRIK
M 20 K 30 XX 0
BÜCHSE
M 40 K 20 A 10
LICHTSCHWERT
A 50 K 40 XX 0
KRISTALLSCHILD
S 30 M 17 K 30



Legende

Beispiel:

GEBÄUDENAME
H 5 M 5 A 5
Erfahrung — Energiebedarf

Unter dem Gebäudenamen finden Sie drei Kästchen. Wenn hier nichts steht, kann das Gebäude oder Objekt sofort gebaut werden (Beispiel: Leiter am Hauklotz). Stehen jedoch Werte unter dem Namen, muss das Objekt erst erfunden werden.

Energiebedarf
Fortgeschrittene Gebäude brauchen Strom. An den gelben Energieblitzen erkennen Sie, wie viel Strom benötigt wird. Grüne Energieblitze zeigen an, wie viel Energie dieses Gebäude liefert.

S	Stein
H	Holz
N	Nahrung
M	Metall
T	Transport
A	Alchemie
SE	Service
K	Kampf

trüglicher Hinweis auf diese Gefahr. Kümmern Sie sich unbedingt um diese Pflanzen, sobald Sie sie entdecken. Sie laufen sonst Gefahr, dass ein sorgloser Wiggle im Vorbeilaufen immer wieder Schaden nimmt und am Ende vielleicht sogar sein Zwergenleben aushaucht.

Andere Zwerge

In der ersten Welt begegnen Sie den Peacern. Diese sind Ihnen nicht feindlich gesinnt, halten Diebstahl aber für etwas ganz Normales. Wenn Sie als rechtschaffener Wiggle nun zur Keule greifen, um sich Ihr Eigentum zurückzuholen, haben Sie mit dem ersten Schlag bereits einen nicht mehr rückgängig zu machenden Krieg am Hals.

Wiggles ausrüsten

Holzkiepe

Ohne einen Reithamster ist die Holzkiepe nur für Erkundungen gut, von denen man viele Schätze mitbringt. Ansonsten macht die Kiepe den Wicht langsam und träge.

Reithamster

Sobald der Reithamster zur Verfügung steht, sollten Sie diesen in Serie produzieren. Über kurz oder lang sollten alle Ihre Wiggles einen Reithamster und eine Holzkiepe im Gepäck haben. Auch mit einer randvollen Holzkiepe ist ein Zwerg auf einem Hamster nicht langsamer – aber effektiver!

Waffen

Ihr Waffenexperte sollte klugerweise immer die beste Waffe tragen. Sie finden im Verlauf des Spiels einige Waffen – verteilen Sie diese großzügig. Es ist zu Beginn jedoch nicht nötig, alle Wiggles zu bewaffnen.

Heiltränke

Kämpfer sollten natürlich nach Möglichkeit auch Heiltränke mit sich führen, um Verletzungen möglichst schnell zu kurieren.

Siedlungsbau

Zur ursprünglichen Feuerstelle gesellen sich schon nach wenigen Spielminuten neue Gebäude. Sehr bald wird Ihnen der Platz an der frischen Luft ausgehen. Ihnen bleibt nichts weiter übrig, als neuen Platz unter Tage zu schaffen. Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihre Siedlung möglichst effizient gestalten.

Kurze Wege

Um einen reibungslosen Arbeitsablauf zu gewährleisten, sind kurze Wege ein Muss. Farmen sollten in der Nähe der weiterverarbeitenden Betriebe stehen – Küchen und Holz verarbeitende Produktionsstätten sollten also angrenzen. Da sich das Wiggle-Leben in Frei- und Arbeitszeit teilt, empfiehlt es sich, auch diese Bereiche in Ihrer Siedlung auseinander zu halten.

Horizontal oder vertikal?

Es ist sehr einfach, einen zentralen Schacht mit Leiter oder Fahrstuhl zu bauen, an den zu beiden Seiten die verschiedenen Höhlen angrenzen. Diese Form der Siedlung ist bei wachsender Population jedoch nicht mehr ratsam. Beim Einsatz von Fahrstühlen kommt es bei einem zentralen Schacht und vielen Ebenen zu langen Wartezeiten. Rüsten Sie Ihre Wichte lieber mit Reithamstern aus und bauen Sie in die Breite.

Platz zwischen Höhlen lassen

Wenn Sie Höhlen nebeneinander bauen, lassen Sie immer genug Platz zwischen den Höhlen, um einen vertikalen Schacht zu graben. So können Sie zwischen den einzelnen Ebenen viele kleine Verbindungsschächte graben.

Leiter oder Fahrstuhl?

Wenn in einem kurzen Schacht reger Verkehr herrscht, ist eine Leiter effizienter als ein Fahrstuhl. Bedenken Sie: Eine Leiter rutscht immer nach unten, wenn Sie den Schacht tiefer graben. Die Reichweite einer Leiter beträgt maximal neun Felder.

Umzug

Da Sie zwangsläufig immer tiefer in die Erde vordringen, müssen Sie irgendwann mit Sack und Pack umziehen. Wie im echten Leben ist dies nur halb so schlimm, wenn Sie es professionell machen.

Umziehen statt einpacken

Wenn Sie mit gedrückter ALT-Taste auf das Kistensymbol klicken, halten Sie die Blaupause des Gebäudes in der Hand und können diese sofort an den neuen Standort bringen. So sparen Sie es sich, erst ein- und dann wieder auspacken zu müssen.

Die neue Heimat

Natürlich müssen Sie zunächst wissen, wohin die Reise geht. Höhlen sollten vor dem eigentlichen Umzug ausgehoben sein. Bei größeren Distanzen sollte ein Fahrstuhl oder ein Leitersystem zwischen der alten und der neuen Siedlung bereitstehen.

Der Komplett-Umzug

Besonders zu Spielbeginn können Sie mit allen Gebäuden und vielen Rohstoffen über große Distanzen umziehen. Lassen Sie alle Gebäude einpacken. Wiggles, die gerade freihaben, werden mit herumliegenden Rohstoffen und Waren bestückt und losgeschickt. Die „Einpacker" tragen die Gebäudekisten und füllen ihr Inventar zusätzlich mit allem, was noch so rumliegt. Wenn ein Fahrstuhl für eine sehr große Strecke benutzt wird, sollten Sie die Wiggles gruppenweise erst sammeln und dann gemeinschaftlich in die Tiefe schicken. Andernfalls kommen einige der Zwerge auf die Idee, zu klettern – und das kann eine halbe Ewigkeit dauern. Errichten Sie in der neuen Siedlung zunächst Schlafgelegenheiten und Nahrungsproduktionsstätten, um die Stimmung zu verbessern. Außerdem müssen alle Wiggles „entladen" werden, damit Rohstoffe und Nahrung wieder zur Verfügung stehen.

Der Etagen-Umzug

Diese Methode für sehr große Siedlungen funktioniert nur über kleinere Distanzen, sorgt jedoch dafür, dass die Produktion aufrechterhalten wird. Neue Höhlen werden unweit der alten Siedlung ausgehoben. Die am höchsten gelegenen Gebäude werden dann einzeln umgezogen. So kann eine Siedlung nach und nach ohne größere Probleme in die Tiefe wandern.

FLORIAN WEIDHASE

Wiggles Profi-Tipps

Effiziente Lagerhaltung

Schon bald werden Sie merken, dass ein Lager schnell voll wird. Im weiteren Verlauf des Spiels werden Sie mehrere Lager benötigen. Jedes Gebäude hat einen Namen in der Gebäudeliste. Notieren Sie sich unbedingt, welchen Namen Ihre Lager haben (Lager_1, Lager_2 etc.).

Einlagerungsstopp

Lagern Sie nicht zu jeder Zeit alles ein – wenn die Lager gut gefüllt sind, sollten Sie die Einlagerung stoppen. Am Ende haben Sie sonst nur noch wild in der Gegend herumflitzende Wiggles, die allen möglichen Krempel einlagern wollen. Sie werden nie in eine Situation kommen, in der drei Lager voller Pilzhüte benötigt werden – genauso sollten Sie nicht tonnenweise Steine und Nahrung lagern. Auch bei großen Populationen sind drei bis vier Lager vollkommend ausreichend.

Überflüssige Dinge

Wohin mit Müll? Überflüssige Gebäude, 10.000 Pilzhüte oder 25 Tonnen Steine verstopfen nur die Regale und gehen irgendwann selbst dem unordentlichsten Spieler gehörig auf den Keks. Entsorgen Sie den Krempel: Beladen Sie einen Wiggle mit Müll und schicken Sie ihn gaaaaaaaaaanz weit weg. Legen Sie alles in einem Bereich ab, der von keinem Ihrer Zwerge gesehen wird – die Dinge sind dann zwar noch da, werden aber nicht eingelagert oder benutzt. Am besten klappt das, wenn man sich einen Müll-Schacht aushebt. Einfach einen tiefen Schacht nach unten graben – wenn jetzt der Müll-Wiggle im Gang klettert, klicken Sie doppelt auf den Gegenstand, den Sie los sein wollen. Dieser fällt in die Tiefe – aus den Augen, aus dem Sinn.

Knappe Rohstoffe

Wiggles generiert automatisch neue Höhlen, wenn Sie Gänge graben. Wenn Ihnen die Rohstoffe (Stein, Eisenerz, Kristallerz, Golderz) ausgehen, graben Sie lange, horizontale Gänge. Die benötigten Rohstoffe lassen sich dann in den natürlichen Höhlen finden. Natürlich können Sie in der Urwaldebene buddeln, bis Sie schwarz werden, und kein Kristallerz finden. Das gibt es – wie der Name schon sagt – erst in der Kristallebene.

Besondere Fähigkeiten

Die grundlegenden Fähigkeiten erlernt jeder Wiggle. Alchemie, Metalle und Service sind jedoch nicht leicht zu erhalten. Es ist daher wichtig, zu wissen, wie man anfänglich Erfahrung in diesen Bereichen sammeln kann.

Fähigkeit	Erlernt durch
Metall	- Abbau von Erzbrocken
	- Alle Metallarbeiten
Alchemie	- Bau von Laufrad (+3)
	- Bau von Wasserrad (+5)
Service	- Dienst in der Bar
	- Bier brauen (gepatchte Version!)

Um also einen Grundstock an Metallerfahrung zu erhalten, lassen Sie einen Wiggle gezielt Erzbrocken abbauen. Zu Beginn sollten Sie für die speziellen Fähigkeiten nur einen Wiggle ausbilden. Dieser vererbt wenigstens grundlegende Kenntnisse an seinen Nachwuchs. Bei Alchemie macht es schon mal Sinn, einige Wasser- oder Laufräder zu produzieren – auch wenn Sie für die Gebäude keine Verwendung haben. Damit auch der richtige Wicht die Erfahrung bekommt, muss er in dem Moment, wo alle Materialien angeliefert sind, dem Produktionsgebäude zugewiesen sein. Tipp: Stellen Sie den Wiggle, der Erfahrung bekommen soll, direkt neben die Produktionsstätte und kreuzen Sie die Zahnräder aus. Jetzt rennt der Zwerg nicht weg. Kurz bevor alle Rohstoffe da sind, schalten Sie ihn wieder „frei". Er wird dann den Auftrag übernehmen und die gewünschte Erfahrung ernten.

Geburtenkontrolle

Schon zu Beginn des Spiels suchen sich Ihre Wiggles eigenständig einen Partner. Ohne ein Eingreifen des Spielers gerät jedoch die Population Ihres Zwergenstammes sehr schnell außer Kontrolle. Der ultimative Tipp daher: Trennen Sie von Anfang an die Arbeitszeiten von männlichen und weiblichen Wiggles strikt. Nur in der Freizeit können Partnerschaften geschlossen und Kinder gezeugt werden. Wenn Ihre Wiggles dann viel Erfahrung haben, können Sie gezielt für Nachwuchs sorgen, indem Sie die Freizeiten der Partner kurz überlappen lassen. Diese Chance wird prompt von beiden Zwergen genutzt. Wichtig: Wiggles haben eine Lebenserwartung von ca. 22 bis 24 Tagen. Das Alter lässt sich im Zwergenmenü abfragen.

Gezielte Partnerwahl

Spätestens ab der zweiten Generation sollten Sie als Wiggles-Aufseher dafür sorgen, wer was mit wem treibt. Dies erreichen Sie durch die Trennung von Männlein und Weiblein (siehe oben: Geburtenkontrolle). Sobald die Wiggles ihre Fähigkeiten wie gewünscht ausgebildet haben, lassen Sie die Freizeit der beiden Wunschpartner überlappen – schwupps, sind die beiden ein Paar. Wenn Sie die zwei jedoch zu lange zusammenlassen, gibt's auch prompt Nachwuchs.

Vererbung von Fähigkeiten

Wenn Wiggle-Männlein und Wiggle-Weiblein sich ganz doll lieb haben – na, Sie wissen schon – am Ende gibt's ein Baby. Wenn dies geschieht, erbt das Kind zu einem bestimmten Teil die Fähigkeiten der Eltern. 30 Prozent der kumulierten Erfahrung der Eltern gehen auf den Nachwuchs über. Beispiel: Die Eltern haben zusammen 120 Erfahrungspunkte in Stein (70 und 50). Das gemeinsame Kind hat dann von Anfang an 36 Punkte Steinerfahrung (120 x 0.3). Demnach ist die maximal vererbbare Erfahrung pro Disziplin 60 (200 x 0.3). Daher ist es wenig sinnvoll, dass zwei völlig unterschiedliche Wiggles Nachwuchs zeugen – das Ergebnis ist eine Fülle von schwach ausgebildeten Fähigkeiten. Da ist es besser, zwei Spezialisten auf den gleichen Gebieten zu verkuppeln.

Gehirngröße

Irgendwann hat selbst der schlaueste Wiggle seine geistigen Kapazitäten erreicht. Wenn die Gehirngröße erreicht ist, heißt das noch lange nicht, dass der Wicht nichts mehr lernt. Ab jetzt verschieben sich die Fähigkeiten. Das hat Vor- und Nachteile: Schön ist, dass man trotzdem Fähigkeiten ausbauen kann – leider nehmen alle anderen Fähigkeiten gleichzeitig ab. Lernt ein 100er-Wiggle zwei Punkte hinzu, werden alle anderen Fähigkeiten mit dem Faktor 100/102 multipliziert. Bei Stein 50 macht das einen Punkt aus (50 x 0.98).

Forschung und Entwicklung

Entwickeln Sie Ihren Stamm nicht zu schnell. Die Verlockung ist groß, so schnell wie möglich im Technologiebaum voranzuschreiten – sinnvoll ist dies jedoch nicht. Grob lassen sich alle Gebäude und Erfindungen in Zeitalter unterteilen: Steinzeit, Mittelalter, Industriezeitalter und Luxuszeitalter. In der Urwaldebene kommen Sie durchaus mit einem Zelt, einer Feuerstelle und einem Hauklotz zurecht – mehr brauchen Sie einfach nicht. Erst in der Schwefelebene sollten Sie sich langsam zum Mittelalter vorarbeiten. Lassen Sie sich mit dem Industrie- und Luxuszeitalter bis zur Kristallwelt Zeit.

Meilensteine der Forschung

Vorher weiß man ja nie, wozu eine Erfindung gut ist. Einige Dinge machen Ihnen das Zwergenleben jedoch so einfach, dass Sie möglichst schnell versuchen sollten, diese zu erfinden. Da wäre das Update zur Holzkiepe – die große Holzkiepe (Sägewerk). Das lästige Graben können Sie zunächst mit dem Presslufthammer (Dreherei) und später mit dem Kristallstrahl (Kristallschmiede) extrem beschleunigen. Tipp: Der Kristallstrahl kann nicht nach unten gerichtet werden – geben Sie Ihrem Buddel-Wiggle also am besten den Presslufthammer dazu. Eine der wichtigsten Erfindungen ist das Hover-Board (Dreherei), der ideale Ersatz für altersschwache Reithamster. Versuchen Sie schon frühzeitig, einen Wiggle in Transport und Alchemie auszubilden (T: 54/A: 14), um dieses Wunderwerk der Technik erfinden zu können.

Theater & Bordell

Diese beiden Orte des Vergnügens liegen in der Priorität Ihrer Zwerge recht weit hinten. Bei einer großen Bevölkerung werden sie jedoch gerne genutzt. Wer wenige Wiggles hat, kann sein Volk zum Besuch von Theater oder Bordell treiben. Packen Sie einfach alle anderen Freizeiteinrichtungen ein. Diese Taktik ist besonders ratsam, wenn Sie gezielt durch Liebesdienst und Schauspielkunst einen Wiggle in Service trainieren wollen.

Der Schacht-Kampf-Trick

Hilfe, Trolle! Keine Panik, mit diesem Trick lassen sich ganze Horden ausschalten: Locken Sie Ihre Widersacher in einen vertikalen Schacht. Wenn Ihr Wiggle über den Trollen ist, trifft der erste Schlag immer und der Troll fällt den Schacht hinab. Dumm, wie die Gegner sind, klettern sie gleich wieder empor, wo Ihr tapferer Recke erneut zuschlägt. Das Spielchen können Sie so lange treiben, bis es die grünen Widerlinge dahinrafft.

Besondere Waffen und Amulette

Im ganzen Spiel sind einzigartige Waffen und Amulette versteckt. Amulette haben eine große magische Wirkung und beeinflussen die Stimmung des Trägers positiv. Einige Waffen und Amulette sind in Kombination besonders effektiv.

- Drachenspalter/Drachentränenamulett
- Flammenschwert/Flammenamulett
- Haudrauf/Prallab
- Smaragdaxt/Smaragdschild
- Tutnichweh/Issnichschick-Amulett

Waffen und ihre Wirkung

Es gibt eine ganz einfache Faustregel: Je mehr Erfahrung nötig ist, um eine Waffe oder einen Schild zu führen, desto wirksamer ist das Objekt. Da Sie im Spielverlauf jede Menge Waffen finden, ist es in den meisten Fällen nicht nötig, überhaupt Waffen selber herzustellen.

Die **Bücher**

Es gibt eine Unmenge von Büchern in den Tiefen des Erdreiches. Damit Sie diese gezielt einsetzen können, zeigt diese Liste Ihnen, welches Buch welche Fähigkeit steigert.

Buchname	Wirkung
„1x1 der Steine"	Steine
„Anomalien unter der Erde"	Alchemie
„Ausweichen, Aber wohin?"	Verteidigung
„Ballistik selber rechnen"	Schusswaffen
„Bauratgeber"	Bau und Transport
„Bedeutung der Gürtelfarben"	Kung-Fu
„Beide Hände fest im Griff"	Zweihänder
„Brennwertetabelle"	Alchemie
„Buch der Pilze"	Nahrung
„Buch der Würmer"	Nahrung
„Bunter als Gunther"	Verbessert Stimmung
„Das Schwert heute"	Einhänder
„Das Wissen der Alten"	Gehirngröße (max. 200)
„Der lustige Wiggle"	Verbessert Stimmung
„Der Mut der 2 Hände"	Zweihänder
„Der tödliche Schwung"	Zweihänder
„Effizienter Packen"	Bau und Transport
„Energien durch die Zeit"	Alchemie
„Enzyklopädie der Pilzstämme"	Holz
„Erste Hilfe Anleitungen"	Service
„Exotische Pilzstämme"	Holz
„Fallübungen"	Verteidigung
„Fernöstliche Taktiken"	Kung-Fu
„Freund/Feinderkennung"	Schusswaffen
„Funkenflugvermeidung"	Metall
„Gefahren beim Bau"	Bau und Transport
„Gewürze aus Steinen"	Nahrung
„Gezielte Stichwunden"	Einhänder
„Goldene Aussichten"	Verbessert Stimmung
„Granitkollersymptome"	Steine
„Große Steinkunde"	Steine
„Hamster mal anders"	Nahrung
„Hamstereien"	Verbessert Stimmung
„Hamsterreiten in 2 Tagen"	Bau und Transport
„Handkante links und rechts"	Kung-Fu
„Hygienevorschriften"	Service
„Indische Weisheiten"	Gehirngröße (max. 200)
„Kleine Kiepe ganz groß"	Bau und Transport
„Kleine Steinkunde"	Steine
„Kleiner hässlicher Wiggle"	Verschlechtert Stimmung
„Kleiner Schauspielkurs"	Service
„Laufhamster-Futterquoten"	Alchemie
„Lieber Kaliber"	Schusswaffen
„Magische Beweise"	Alchemie
„Mal nachgedacht!"	Gehirngröße (max. 200)
„Meditationsübungen"	Gehirngröße (max. 200)
„Mehr begreifen durch Yoga"	Gehirngröße (max. 200)
„Mein Schwert und ich"	Einhänder
„Moderne Spanbehandlung"	Holz
„Musikstile aus 5 Jahren"	Service
„Nietverbindungen"	Metall
„Paraden im Kampf"	Verteidigung
„Pilzfällvorschriften"	Holz
„Psycho-Tipps"	Service
„Raupen in Gefahr"	Verschlechtert Stimmung
„Regen und Sonne"	Verschlechtert Stimmung
„Schildkunde"	Verteidigung
„Schmelztabellen"	Metall
„Schmuck aus Holzsplittern"	Holz
„Schussweiten"	Schusswaffen
„Schwerter statt Pflugscharen"	Einhänder
„Sieden und Verkoksen"	Metall
„Steinschlagsicherungen"	Steine
„Taichi und Nebenwirkungen"	Kung-Fu
„Tranchierhilfe"	Nahrung
„Trauer um Aase"	Verschlechtert Stimmung
„Unter-Tage-Witze"	Verbessert Stimmung
„Von Äxten und Sternen"	Zweihänder
„Von glücklichen Elfen"	Verschlechtert Stimmung
„Von Hieben und Stechen"	Einhänder
„Walzen und Strecken"	Metall
„Wege zum Knockout"	Kung-Fu
„Wie blocke ich richtig?"	Verteidigung
„Zielen leicht gemacht"	Schusswaffen
„Zweihänderalmanach"	Zweihänder

Die Urwaldebene

Überblick

Neben den vier Aufgaben des Hauptstranges können Sie eine oder mehrere Nebenaufgaben finden. Es ist Zufall, wie viele und welche Aufgaben des Nebenstranges Sie finden.

Der Anfang

Errichten Sie die Feuerstelle und bauen Sie ein Zelt. Machen Sie sich gleich daran, in die Tiefe vorzudringen. Immer wenn Sie auf Quergänge stoßen, sollten Sie diese erkunden. Nach kurzer Zeit treffen Sie die Peacer.

Die Peacer (Hauptstrang)

Den indisponierten Peacern ist die Torwächterin abhanden gekommen. Sie haben nun den Auftrag, die Wächterin zu finden und zu befreien. Lassen Sie die Peacer links liegen und graben Sie weiter nach unten.

Der Einsiedler (Nebenstrang)

Sie stoßen nach einiger Zeit auf einen alten Jedi – Entschuldigung, Wiggle. Dieser wurde von Trollen überfallen und all seiner Hamster beraubt. Bringen Sie ihm sechs Hamster, überreicht er Ihnen eine Karte der Trollburg, in der die Torwächterin gefangen gehalten wird. Die Karte hat nichts mit Ihrer momentanen Position zu tun – sie zeigt lediglich, dass Sie unterhalb der Trollburg einen Schacht graben müssen. Sie können die sechs Hamster fangen oder noch besser aus einer Hamsterfarm abzweigen.

Die verschlossene Höhle (Nebenstrang)

Sie sehen eine Zwischensequenz, in der einer Ihrer Wichte von oben in eine Höhle mit einigen Fässern schaut. Sie können sich in diese Höhle graben, scheitern dann jedoch an einer massiven Tür. Des Rätsels Lösung liegt in einem kleinen Wassereinschluss über den Öffnungen der Höhle. Sobald das Wasser in die Höhle eindringt, wird die Tür durch den Druck zerstört und Sie haben freie Bahn zu den Fässern. Sie finden unter anderem die einzigartige Smaragdaxt.

Das Peacerdorf (Nebenstrang)

Sie finden eine riesige Siedlung der Peacer. Auch wenn es hier keine eigentliche Aufgabe zu erfüllen gibt, ist Vorsicht geboten. Wie bereits erwähnt, klauen die Peacer wie die Raben. Es ist also ratsam, Ihre Siedlung durch Türen zu schützen.

Der Feenbaum (Nebenstrang)

Die Trolle haben dem Feenbaum das Wasser gestohlen. Rechts vom Baum führt ein Schacht über die Höhle. Sie treffen auf einen Posten mit zwei Trollen. Um dem Feenbaum zu helfen, müssen Sie diese beiden aus dem Weg schaffen. Links vom Posten können Sie einen Zugang zur Baumhöhle graben. Sobald eine Verbindung besteht, müssen Sie nur noch per Knopfdruck (ganz links im Trollposten) die Tür öffnen, die das Wasser zurückhält. Zum Dank erhalten Sie von den Feen das einzigartige Flammenschwert.

Die Torwächterin (Hauptstrang)

Nach langem Graben finden Sie eine Trollburg. Mit Trollen ist per se nicht gut Kirschen essen – Sie sollten einer direkten Konfrontation also unbedingt aus dem Weg gehen. Wenn Sie zuvor dem Einsiedler geholfen haben, findet ein Wiggle die Stelle, an der Sie nach unten graben müssen. Auch ohne den Einsiedler ist das Prinzip einfach: Graben Sie einen Tunnel unter der Trollburg, um so an das rechte Ende zu gelangen. Hier kommen Sie ungesehen an die Zelle der Torwächterin. Wer mag, kann die Tür einschlagen und die Wertsachen der Trolle plündern. Sie sollten sich auf keinen Kampf einlassen – greifen Sie sich, was Sie brauchen, und hauen Sie schnell ab.

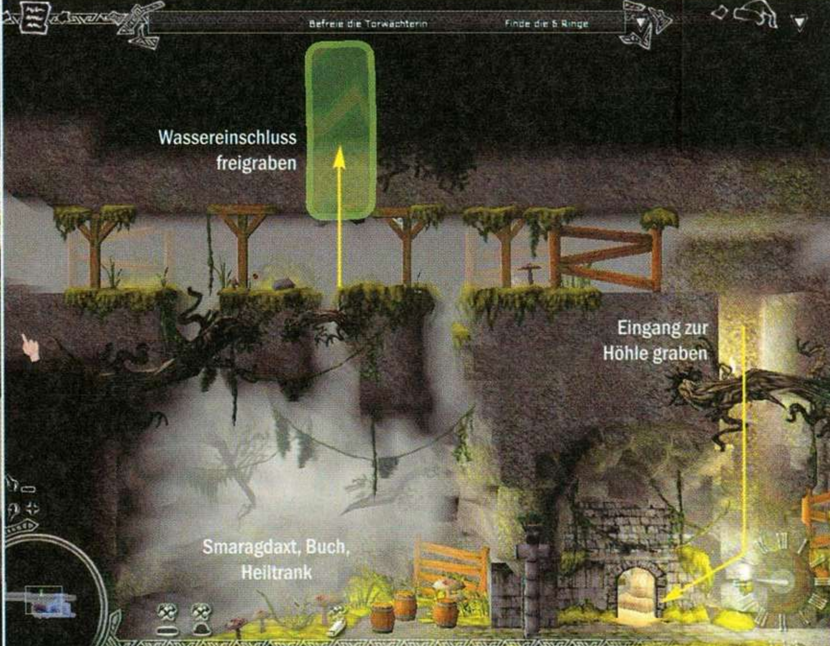
Ring des Lebens (Hauptstrang)

Um diese Ebene zu verlassen, brauchen Sie den Ring des Lebens.

TÜRKNACKER Über den Öffnungen der verschlossenen Höhle können Sie einen Wassereinschluss freibuddeln. Das Wasser zerstört die Tür in der Höhle.



ABFLUSS FREI Nachdem Sie die Trolle besiegt haben, müssen Sie den Durchgang zur Baumhöhle freigraben. Erst dann betätigen Sie den Schalter, um die Tür zu öffnen.



Easteregg

Völlig unnütz, aber durchaus amüsant ist folgendes Gimmick der Programmierer: Wenn Sie bei gedrückter Maustaste Figuren zeichnen, werden diese vom Programm erkannt und alle im Bild befindlichen Wiggles geben eine Wertung ab. Diese Figuren werden erkannt: Rechteck, Dreieck, Pentagramm und Haus-vom-Nikolaus.



HINTERLISTIG An der vom Einsiedler markierten Stelle können Sie den „Hintereingang" zur Trollburg freilegen. Die Zelle der Torwächterin wird per Schalterdruck geöffnet.

HAUSFRIEDENSBRUCH Die Trolle stört es nicht im Geringsten, dass Sie die Tür gewaltsam öffnen. Den Schalter betätigen Sie, wenn die Wache nicht hinschaut.

Diesen finden Sie in einer kleinen Trollburg (gegenüber der großen Trollburg). Zunächst müssen Sie die Tür einschlagen. Danach gibt es zwei Möglichkeiten: still und leise stehlen oder Trolle klatschen. Erfahrene Kämpfer schaffen es durchaus, die Trolle kaltzumachen. Wenn Sie weniger Furore bevorzugen, huschen Sie in die Burg, betätigen den Schalter und öffnen die Kiste. Sie können sich den Ring schnappen, bevor die tollpatschigen Trolle überhaupt merken, was Sache ist.

Tor zur Unterwelt (Hauptstrang)

Sie finden die Torwächterin in einer großen Höhle. Achten Sie darauf, dass der Wiggle, mit dem Sie auf die Suche gehen, nicht den Ring des Lebens bei sich trägt! Die Wächterin weist Sie darauf hin, dass der Ring gebraucht wird, um das Tor zur Unterwelt zu öffnen. Ist das Tor jedoch erst einmal geöffnet, müssen Sie einen kompletten Umzug in die nächste Ebene unter Zeitdruck machen. Machen Sie es schlauer!

Der Umzug in die Schwefelebene

Transportwege

Im idealen Fall ist der Weg von Ihrer Siedlung zum Tor mit Leitern und Fahrstühlen ausgebaut. Denken Sie daran: Je länger der Umzug, desto schlechter die Stimmung bei Ihren Zwergen.

Vorbereitung

Sorgen Sie dafür, dass Ihre Wichte bei bester Laune und gut genährt sind. Lassen Sie alle Handwerksbetriebe schon mal einpacken. Nach der Vorbereitungsphase sollten nur noch Schlafplätze und Nahrungsbetriebe stehen.

Einpacken und los!

Gut gelaunt und satt packen die Wiggles jetzt die letzten Gebäude ein und machen sich auf den Weg zum Tor. Vergessen Sie nicht die Ringe! Wenn Sie alles gut durchorganisiert haben, kommt Ihre ganze Rasselbande mit Sack und Pack bei der Torwächterin an und kann direkt nach Öffnung des Tores in die Schwefelwelt spazieren.

Die Schwefelebene

Der Einzug

Nachdem Sie an der Torwächterin vorbei sind, finden Sie sich in der Schwefelebene wieder. Folgen Sie dem Gang nach unten. Hier finden Sie eine Höhle samt Schatzfässern, die Ihnen den Start erleichtern. Sollten Sie schon viele Gebäude besitzen, entdecken Sie weiter rechts auch noch eine große Höhle.

Ausbau

Warten Sie mit dem Ausbau Ihrer Siedlung, bis Sie an den Knockers vorbei sind. Wenn Sie erst alles aufbauen, müssen Sie sehr bald einen sehr langen Umzug vornehmen. Beschränken Sie sich also auf eine Feuerstelle, zwei Farmen und Schlafgelegenheiten.

Quo vadis?

Sie können hier nicht sehr tief graben – früher oder später stoßen Sie auf Granit. Links unterhalb der ersten Höhle finden Sie jedoch einen Gang, der sehr weit nach Westen führt. Hier gelangen Sie zu den Knockers. Das Ziel für Ihre Siedlung ist links unterhalb der Knockers. Um dorthin zu gelangen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie graben am Ende des langen Ganges weiter nach links, bis Sie über den vertikalen Granitstreifen hinaus sind, und dann nach unten. Alternativ können Sie auch quer durch die Knocker-Siedlung marschieren. Letzteres hat den Nachteil, dass die Bergbau-Wichte alsbald Ihre neue Siedlung kennen und hin und wieder bei Ihnen stehlen.

Die Knockers

Der Empfang der Knockers ist nicht gerade freundlich. Die Wache berichtet von einem fürchterlichen Drachen und einem unterirdischen Schiff. Beide Elemente sind wichtig für den Handlungsstrang. Tipp: Verscherzen Sie es sich nicht mit den Knockers – der Stamm ist sehr groß und kann Ihre Truppe durchaus auslöschen.

Der Kohlezug

Der Kohlezug befindet sich östlich der Knockers-Siedlung. Einer Ihrer Wiggles wird auf die Höhle mit dem Zug treffen. Auch wenn der Zug eigentlich nebensächlich ist, sollten Sie die Aufgabe erledigen. Sobald Sie den Zug in Bewegung gesetzt haben, müssen Sie ihn durch Umstellen der Weichen bis auf die unterste Ebene bringen, wo er dann entgleist und seinen Inhalt preisgibt. Das sehr knifflige Rätsel ist durch lange Beobachtung zu lösen – wer Nervenmaterial und Zeit sparen will, macht es wie folgt: Zu Beginn alle Weichen auf Abbiegen stellen. Sobald der Zug an Weiche 2 vorbei ist, diese auf Durchfahrt stellen. Warten Sie nun, bis der Zug Weiche 3 passiert hat, und stellen Sie diese dann ebenfalls um. Sie sollten unbedingt die Schatztruhe in der untersten Ebene öffnen. Dazu müssen Sie sich von links her in die Höhle graben (Zugang: über Knockers-Siedlung). Sie finden die einzigartige Waffe „Tutnichtweh".

Die geflutete Titanic

Mittlerweile sollten Sie sich links unterhalb der Knockers-Siedlung eingenistet haben. Hier finden Sie bald einen Schornstein – der Zugang zur Titanic. Bevor Sie jetzt wie ein Besessener Tauchglocken bauen, sollten Sie weiter Richtung Westen vordringen – das Wasser in den Gängen der Titanic lässt sich abpumpen.

Die Drachenhöhle

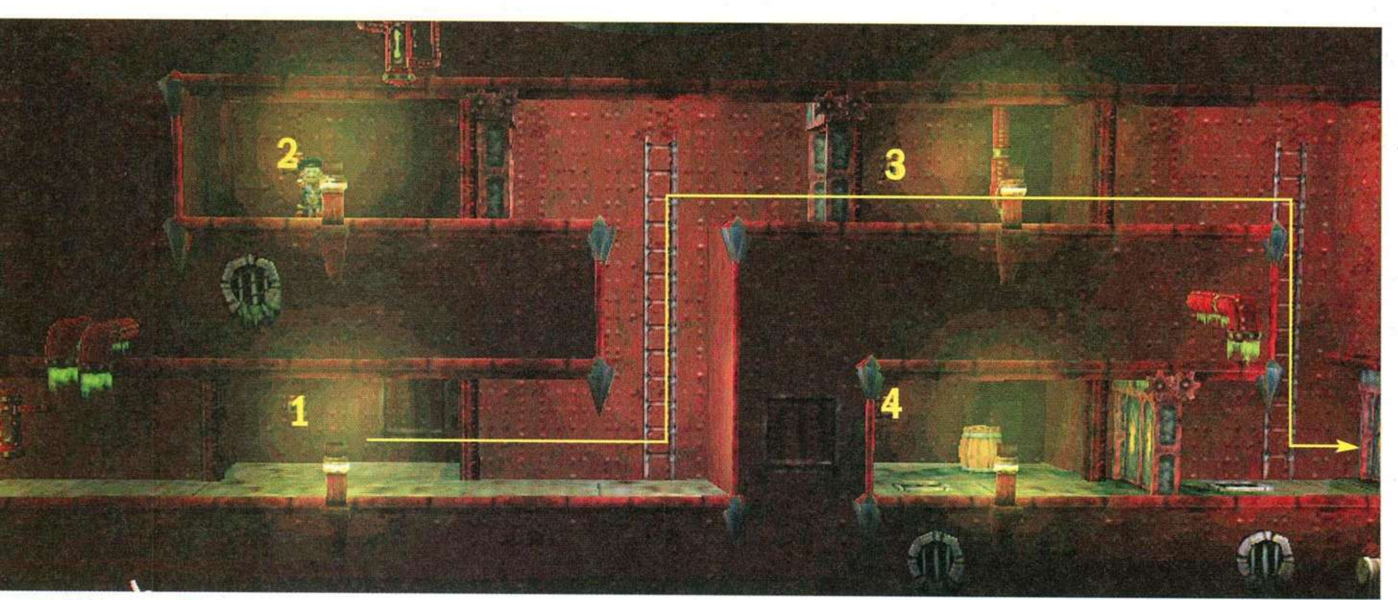
Uaah! Da ist er! Der Furcht erregende, riesige, Feuer speiende, Wiggles fressende Drache! Aber er schläft. Sobald Sie seine Höhle wieder verlassen, wacht er jedoch auf. Nur ist er gar nicht so furchtbar, wie die Knockers berichteten. Es handelt sich hier um einen sehr kultivierten Drachen, der Ihnen seine Sorgen anvertraut.

Höhle vergrößern

Optimal ist es, wenn Sie hier einen guten Stein-Wiggle zur Hand haben. Um dem mächtigen Drachen mehr Platz zu verschaffen, müssen Sie nur eine kleine Höhle am rechten Durchgang ausheben. Nach getaner Arbeit



VERKEHRSUNFALL
Wenn Sie die Lorenbahn erfolgreich zerstört haben, finden Sie im unteren Teil die Zweihand-Axt „Tutnichtweh".



SCHLEUSENWÄRTER
Mit Teamwork ist der Weg zum Kraken und somit zum Ring des Wassers schnell frei.

haben Sie sich die ewige Dankbarkeit des sanften Riesen verdient.

Die Pumpe

Rechts vom Drachen ist nun eine Art Hochofen. Es handelt sich hierbei um die Pumpe, die das Wasser aus der Titanic ablässt. Da Sie so freundlich waren, dem Drachen zu helfen, wird er auf Anfrage gerne das Feuer im Ofen entfachen.

Das Drachenei

Kurz nachdem der Drache Ihnen geholfen hat, taucht eine Horde Trolle auf. Halten Sie Taschentücher bereit – der liebenswerte Riese haucht nach dem Sieg gegen die grünen Monster sein Leben aus. In feinster Hollywood-Manier bittet er Sie darum, sich um seinen ungeborenen Sohn zu kümmern und überlässt Ihnen ein Drachenei. Unterhalb der Drachenhöhle befindet sich noch eine Schatztonne, die Sie unbedingt öffnen sollten.

Böse Variante

Wer es lieber auf die harte Tour versuchen will, kann den Drachen auch angreifen. Wir empfehlen das nicht – aber jeder ist seines Glückes Schmied. Sie erhalten kein Ei (wie auch), dafür aber eine Drachenschuppe. Den Ofen müssen Sie dann auch selber anfeuern. Dazu kann die Kohle aus dem Zug genommen werden. Es werden 30 Stück Kohle benötigt!

Der goldene Eierbecher

Oberhalb der Titanic sollten Sie eine Höhle mit dem goldenen Eierbecher finden. Schicken Sie den Wiggle mit dem Drachenei dorthin. Nach kurzer Zeit sind Sie dann Drachenmama. Machen Sie sich um den Kleinen keine Sorgen – er bleibt immer bei Ihren Wiggles, bis Sie ihn schlussendlich der Obhut seiner Mama in der Lava-Ebene überstellen.

Die Titanic

Die nunmehr trockengelegte Titanic sollten Sie zunächst ausgiebig plündern – etliche Fässer und Truhen warten darauf, geöffnet zu werden. Sobald das erledigt ist, müssen Sie ein Schleusensystem durchqueren. Hierzu benötigen Sie vier Wiggles. Das System ist einfach: Jeder Schalter öffnet eine Tür – einige Türen schließen sich jedoch gleichzeitig. Versammeln Sie Ihre Recken bei Schalter 1. Nach Betätigung schicken Sie einen Zwerg zu Schalter 2 – dieser bleibt zunächst eingesperrt, hat aber für die anderen drei den Weg zu Schalter 3 freigemacht. Schalter 3 wiederum öffnet den Raum mit Schalter 4. Hier muss sich ein weiterer Zwerg vorübergehend einsperren lassen, um den verbliebenen beiden Wiggles den Weg zum Kraken zu öffnen.

Der Krake

Der achtarmige Schleimhaufen hat etwas dagegen, dass Sie sich den Ring des Wassers unter den Nagel reißen. Speichern Sie zunächst das Spiel ab. Einen Wiggle schicken Sie zum Schalter an der Wand – der Krake schnappt sich den Zwerg und setzt ihn eine Ebene tiefer wieder ab. Dieser Wiggle muss sich jetzt am Gold vergreifen, um die Aufmerksamkeit des Kraken auf sich zu ziehen. Mit dem richtigen Timing kann der Wiggle oben jetzt den Schalter drücken. Geschafft: Kronleuchter fällt, Krake besiegt. Jetzt können Sie sich in Ruhe den Ring schnappen und Ihre eingeschlossenen Kollegen befreien.

Trolle!

In der Schwefelebene finden Sie mehrere Trollfestungen. Gezielte Plünderungen zahlen sich hier auf jeden Fall aus.

Übergang zur Kristallebene

Hinter der Titanic finden Sie die zerstörte Brücke zur Kristallebene. Sie sollten sich in jedem Fall jenseits des Schiffsrumpfes niederlassen, um einen kurzen Umzugsweg zu haben. Um die Brücke wieder instand zu setzen, werden nicht nur die zunächst erwähnten 15 Pilzstämme benötigt. Sobald das Holz angeliefert wurde, fällt Ihren Wichten noch ein, dass obendrein zehn Einheiten Eisen gebraucht werden. Wenn die Brücke repariert ist, muss mal wieder unter Zeitdruck umgezogen werden. Packen Sie also rechtzeitig alles Nötige ein.



AUFGEHÄNGT Hier sehen Sie die richtige Anordnung der acht Gemälde. Wenn alles richtig hängt, öffnen sich die Türen.



KEINE GEWALT Wer sich lieber nicht mit den Trollen anlegt, gräbt an der markierten Stelle. So kommen Sie auf kürzestem Wege zum Schneewittchen-Gemälde.

Kristallebene

Die Fenris-Brut

Diese kleinen, dicken Viecher sind nicht nur grottenhässlich, nein, sie haben auch noch messerscharfe Zähne. Glücklicherweise ist die Brut nicht sonderlich schnell zu Fuß – das erleichtert eine Flucht ungemein. Obendrein sind diese Monster auch zu tumb, um vertikale Schächte zu erklimmen. Setzen Sie gegen die Brut vornehmlich Wiggles mit hohem Verteidigungswert ein.

Die Kristallspinne

Eine gute und eine schlechte Nachricht! Die gute zuerst: Besiegte Kristallspinnen können zerhackt werden und zerfallen dann zu Kristallerz – eine prima Rohstoffquelle. Die schlechte Nachricht ist, dass die Spinnen äußerst gefährlich sind. Zumeist treten sie in Rudeln auf und stürzen sich dann auf jeden Wiggle, der so unachtsam ist, ihr Gebiet zu betreten.

Frauenpower

Kochen Ihre Frauen nur? Schämen Sie sich was! Sie werden das vermeintlich schwache Geschlecht schon in Bälde sehr zu schätzen wissen. So viel sei verraten: Auch Wiggle-Frauen sollten zu Spezialisten in allen Gebieten ausgebildet werden.

Disco-Fieber

Erforschen Sie die Disco! Wahrscheinlich werden Sie viele Erfindungen machen müssen, um die Disco bauen zu können. Sie werden es jedoch bitterlich bereuen, wenn Sie die Disco später in der Kristallebene nicht haben!

Lösung

Ankunft in der Kristallebene

Wie immer gibt es viel zu wenig Platz. Also erst einmal fleißig graben. Sie werden hier jede Menge Höhlen ausheben müssen – es ist nämlich an der Zeit, die Forschungen bis in das Luxuszeitalter voranzutreiben. Früher oder später stoßen Sie auf eine gigantische Höhle, die über schon vorhandene Leitern erreichbar ist. Lassen Sie sich oberhalb dieser Höhle häuslich nieder.

Forschung

Da Sie – wie erwähnt – eine Disco brauchen werden, muss jetzt geforscht werden. Für die Disco benötigen Sie je 13 Fertigkeitspunkte in Metall, Alchemie und Service (Bauort: Dreherei). Und wenn Sie schon einmal dabei sind, können Sie alles andere auch erfinden. Das Luxuszeitalter hat den Vorteil, dass die Gebäude weniger Platz benötigen – viele Bauten finden schon in der kleinen Höhle Platz (zum Beispiel die Luxusküche und die Bowlingbahn). Der Reaktor – die ultimative Energiequelle – passt sogar in die winzige Höhle. Ihre Wiggles sollten allesamt auf Hoverboards unterwegs sein. Auch Kristallstrahl und Presslufthammer dürfen nicht fehlen.

Die große Höhle

Wenn Sie die Leitern herunterklettern, finden Sie sich auf einer weiten Ebene wieder. Links liegt die sagenumwobene Wiggles-Burg. Auf der anderen Seite das pure Grauen – eine riesige Trollfestung. Hier wohnen gut und gerne über 30 Trolle. Wenn Sie zunächst nach links gehen, wird Fenris Ihnen einige Trolle hinterherschicken. Kümmern Sie sich also zunächst um die Festung.

Die Trollfestung

Wie immer gibt es hier reichlich Beute. Unter anderem finden Sie hier das Drachentränenamulett. Viel wichtiger jedoch: Sie müssen das Gemälde von Schneewittchen aus der Festung entwenden. Wie so oft haben Sie die Wahl: friedlich oder mit Gewalt!

Die friedliche Variante

Schleichen, laufen und buddeln heißt hier die Devise. Auf dem Screenshot oben sehen Sie, wo Sie einen kurzen Gang buddeln müssen. Hier gelangen Sie in einen Raum mit einigen Trollen. Direkt über diesem Raum hängt das gesuchte Gemälde. In den diversen Schatzkisten können Sie hin und wieder auch einen Unsichtbarkeitstrank finden. Mit diesem Elixier haben Sie drei Minuten Zeit, um unbehelligt durch die Festung zu laufen. Das Drachentränenamulett finden Sie in einem großen Saal ganz oben in der Festung.

Die kriegerische Variante

Einfach: Machen Sie die Trolle platt! Die Erfahrung der Kämpfe lohnt auf jeden Fall. Sie können den Trollen eins auswischen und obendrein jede Menge Beute machen. Tipp: Lassen Sie auch Frauen an der Keilerei teilhaben.

Die Wiggles-Burg

Graben! Es gilt hier, die Gänge der alten Burg vom Sand der Jahrhunderte zu befreien. Unter anderem müssen Sie auch den Turm freigraben. Sie werden bei Ihren Erkundungen insgesamt vier Gemälde finden (graben Sie restlos alle Gänge frei – dann können Sie die Bilder nicht verfehlen). Ganz unten in der Burg kommen Sie schließlich in einen Raum, der zu beiden Seiten mit Kristalltüren verschlossen ist – hier hängen schon einige Gemälde.

Das Bilder-Rätsel

Hier hängen vier Gemälde – mit Ihren vieren macht das insgesamt acht Gemälde. In der richtigen Reihenfolge aufgehängt, öffnen sich die beiden Türen. Die beiden großen Bilder kommen in die Mitte. Dann jeweils links und rechts die etwas kleineren. Die Bilder müssen so angeordnet werden, dass alle auf Schneewittchen schauen. Die Vorhänge auf den Bildern erleichtern diese Aufgabe. Die Türen sind nun offen – links ist der Thronsaal samt einem großen Schatz. Vorsicht: Hier haben sich Kristallspinnen eingenistet. Rechts geht es tiefer in die Kristallebene.

Umzug unter die Burg

Tun Sie sich selber den Gefallen, Ihre Siedlung unter die Burg zu verlegen. Wichtig: Speichern Sie hier häufig ab! Ein falscher Schritt und Ihre Männer verschwinden.

Hilfe! Die Männer sind weg!

Beim Erkunden der Gänge werden Ihre Männer plötzlich von einem eigenartigen Sirenengesang fortgelockt. Jetzt wissen Sie, warum Frauenpower so wichtig ist! Bis zum Ende der Kristallebene müssen Sie gänzlich ohne Kerle auskommen. Sie können sich ab jetzt nicht mehr ewig Zeit lassen – weder die Männer noch die Frauen werden jünger. Der Fortbestand der Wiggles steht auf dem Spiel.

Die Brains

Sie treffen bei Ihren Erkundungen auf die Brains – ein hochtechnisiertes, aber schwaches Volk. Durchsuchen Sie die Siedlung, bis Sie auf eine große Maschine treffen. Im Gespräch wird das Rätsel um die Loreley gelüftet. In der Maschine tut der Ring der Magie seinen Dienst. Sie können sich jetzt direkt mit den Brains anlegen oder eine List benutzen.

Der Ring der Magie

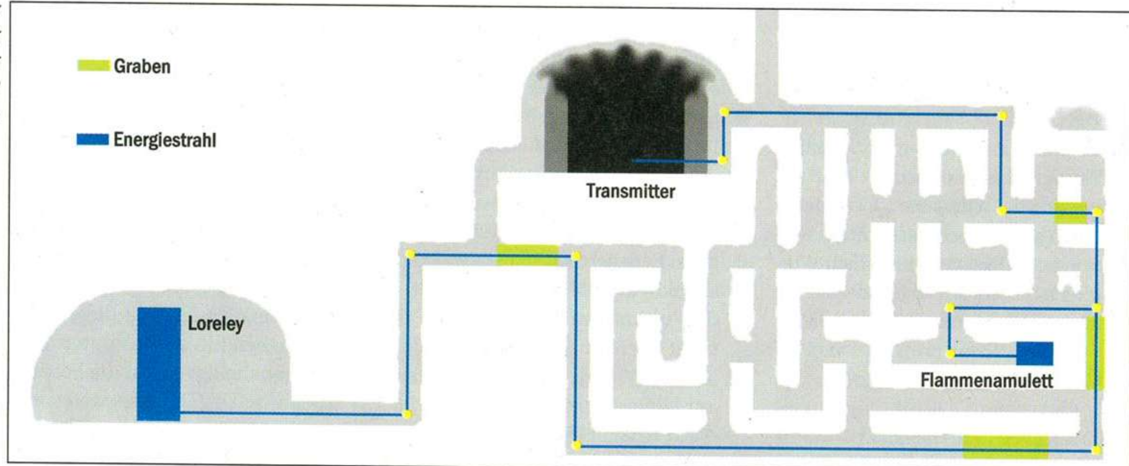
Bauen Sie neben dem riesigen Laufrad eine Disco – schon sind die Brains abgelenkt und Sie können die Maschine ausschalten und sich den Ring der Magie krallen. Alternativ können Sie auch die Brains angreifen – aber das ist nun wirklich nicht nötig. Sollten die Weißkittel jedoch auf die Idee kommen, sich bei Ihnen zu bereichern, scheuen Sie nicht davor zurück, die Diebe zu bestrafen!

Das Geheimnis um die Loreley

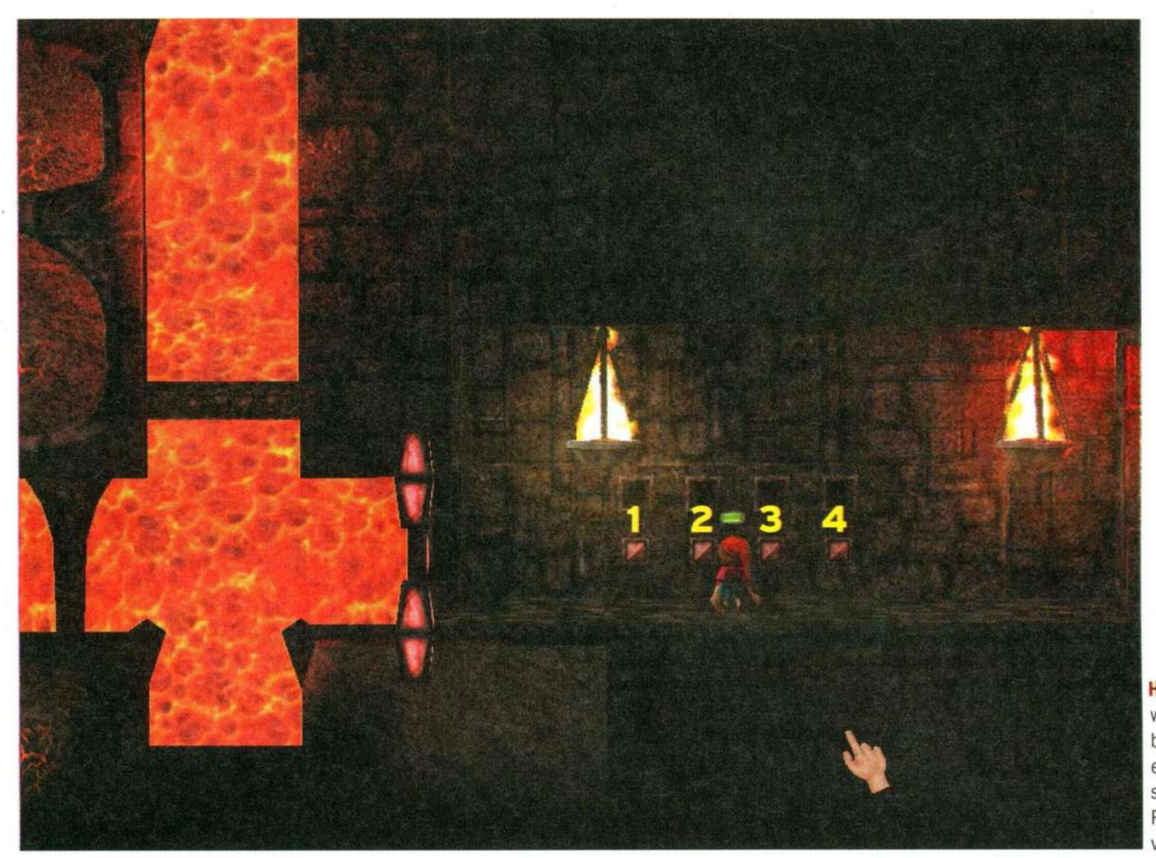
Stoßen Sie weiter nach unten vor. Links der Brains-Siedlung können Sie tiefer graben. Tief unter der Erde stoßen Sie dann auf ein Gewirr von Gängen, die Loreley und eine Burg, vor der merkwürdige Strahlentransmitter stehen. Wichtig: Ziehen Sie mit Ihrer Frauensiedlung unbedingt in die direkte Nähe der Loreley – direkt hinter der Loreley ist nämlich der Übergang zur Lavaebene.

Zerstörung der Loreley

Es gilt, die Strahlen vor der Burg auf den Mittelpunkt zu konzentrieren – die Säulen lassen sich drehen. Auf diesen Mittelpunkt setzen Sie den Ring der Magie. Jetzt erscheint ein gebündelter Energiestrahl. In den Gängen befinden sich Kristallhalter (sehen aus wie Kerzenständer). Mithilfe von Kristallen müssen Sie den Strahl nun bis zur Loreley führen. In dem Gängelabyrinth gibt es auch noch einen verschlossenen Raum, den Sie ebenfalls mit dem Strahl öffnen können (hier finden Sie das Flammenamulett). Auf der Skizze sehen Sie, wie Sie die Kristalle einsetzen und wo Sie die Gänge freibuddeln müssen. Wichtig: Bevor Sie den letzten Kristall einsetzen, lassen Sie alles einpacken. Laufen Sie mit Sack und Pack zum letzten Kristallhalter. Wenn der Strahl die Loreley trifft, zerstört er diese und gibt die Männer frei. Jetzt haben Sie jedoch nur 20 Minuten Zeit, um umzuziehen. Wenn Sie vorher alle Wiggles bei der Loreley versammelt haben, ist das ein Kinderspiel.



BEAM ME UP! Hier sehen Sie, wie der Strahl auf die Tür und die Loreley gelenkt wird.



HEISSER TRIP Nur wenn die Lava richtig bewegt wird, kann ein Wiggle unbeschadet bis zum Ring des Feuers vorstoßen.

Lavaebene

Neue Gegner

Vergessen Sie die Brut aus der Kristallebene – die Lava-Brut ist nochmals um einiges gefährlicher. Wie ihre Vorgänger können auch diese Bestien keine vertikalen Gänge erklimmen.

Ankunft in der Lavaebene

Dank der Segnungen moderner Technik werden Umzüge unnötig – tiefere Ebenen werden in null Komma nichts per Kristallaufzug erreicht. Machen Sie es sich also am Eingang der Lavawelt bequem. Heben Sie alle nötigen Höhlen aus und machen Sie sich anschließend auf die Suche nach Aufgaben.

Die Drachenmutter

Sehr bald sollten Sie die Drachendame treffen. Hoffentlich haben Sie das Baby dabei – sonst müssen Sie kämpfen. Sie brauchen nämlich unbedingt den magischen Hammer, den die Drachenfrau bewacht. Ohne den Hammer kann das Gleipnir nicht geschmiedet werden.

Ring des Feuers

Tiefer in der Erde stoßen Sie auf eine verrußte Brücke. Direkt dahinter befindet sich ein Raum mit vier Schaltern. Diese Schalter bewegen die Lava in den Säulen links. Sie brauchen hier zwei Wiggles – einen für die Schalter und einen anderen zum Laufen. Es ist natürlich fatal, wenn Sie mittendrin einen Fehler machen und dann Ihren armen Wiggle rösten. Daher hier die richtige Kombination: Schalter 2 zwei Mal drücken. Der erste Schacht ist frei. Oben durch die Tür gehen. Achtung: Achten Sie beim Klettern auf die Feuerspeier! Jetzt Schalter 3 zwei Mal und danach Schalter 4 zwei Mal drücken. Der Weg in den nächsten Schacht ist frei (wieder hinter die Tür gehen). Nun müssen Sie nur noch Schalter 1 drei Mal drücken. Wenn Sie sich den Ring geschnappt haben, können Sie einfach das Ablassventil betätigen – die Lava verschwindet.

Das Dorf der Vampire

Nachdem Sie nun den letzten Ring und den Hammer haben, müssen Sie noch den Amboss finden. Leider liegt auf dem Weg dorthin ein Dorf von äußerst unangenehmen Zeitgenossen. Zwerge in schwarzer Kluft haben hier gesiedelt und sind Ihnen von Anfang an feindlich gesinnt. Je nachdem, wie es um die Kampfkraft Ihrer Wiggles bestellt ist, können Sie nun den gegnerischen Stamm vermöbeln oder etwas subtiler vorgehen. So oder so – Ihr Ziel ist es, die gegnerische Siedlung auf der Ostseite zu verlassen, um zum Vulkan zu gelangen. Wer nicht kämpfen will, läuft einfach. Es ist durchaus möglich, ohne größere Kämpfe auf die andere Seite zu gelangen. Auch wenn es so aussieht – es gibt keinen Weg um das Dorf herum. Sie müssen da durch.

Der Vulkan

Jenseits des Vampirdorfes sind nun endlich der Vulkan und der Amboss, um das Gleipnir zu schmieden. Zunächst muss ein Wiggle den Gängen unter dem Vulkan folgen. Hier befindet sich ein Schalter, der die Lava bis zum Krater steigen lässt. Jetzt ist die nötige Hitze erreicht. Schicken Sie einen Wiggle mit allen sechs Ringen und dem Hammer zum Amboss. Das Gleipnir wird automatisch geschmiedet und befindet sich im Inventar des Schmiedes. Jetzt ist auch der rechte Ausgang vom Vulkan offen.

Fenris mit Gewalt bezwingen

Es ist an der Zeit, Fenris zu fangen. Wie so oft haben Sie auch hier zwei unterschiedliche Möglichkeiten. Speichern Sie in jedem Fall vor Betreten der Höhle ab. Wer viele und vor allem gute Kämpfer hat, kann einfach drauflosprügeln. Bevor Fenris dran ist, müssen die Trolle erledigt werden. Schlagen Sie dann so lange auf Fenris' Füße ein, bis dieser zusammenbricht. Nun ist Teamwork gefragt: Sechs Wiggles müssen sich im Fell der Bestie festkrallen, um diese endgültig zu Fall zu bringen.



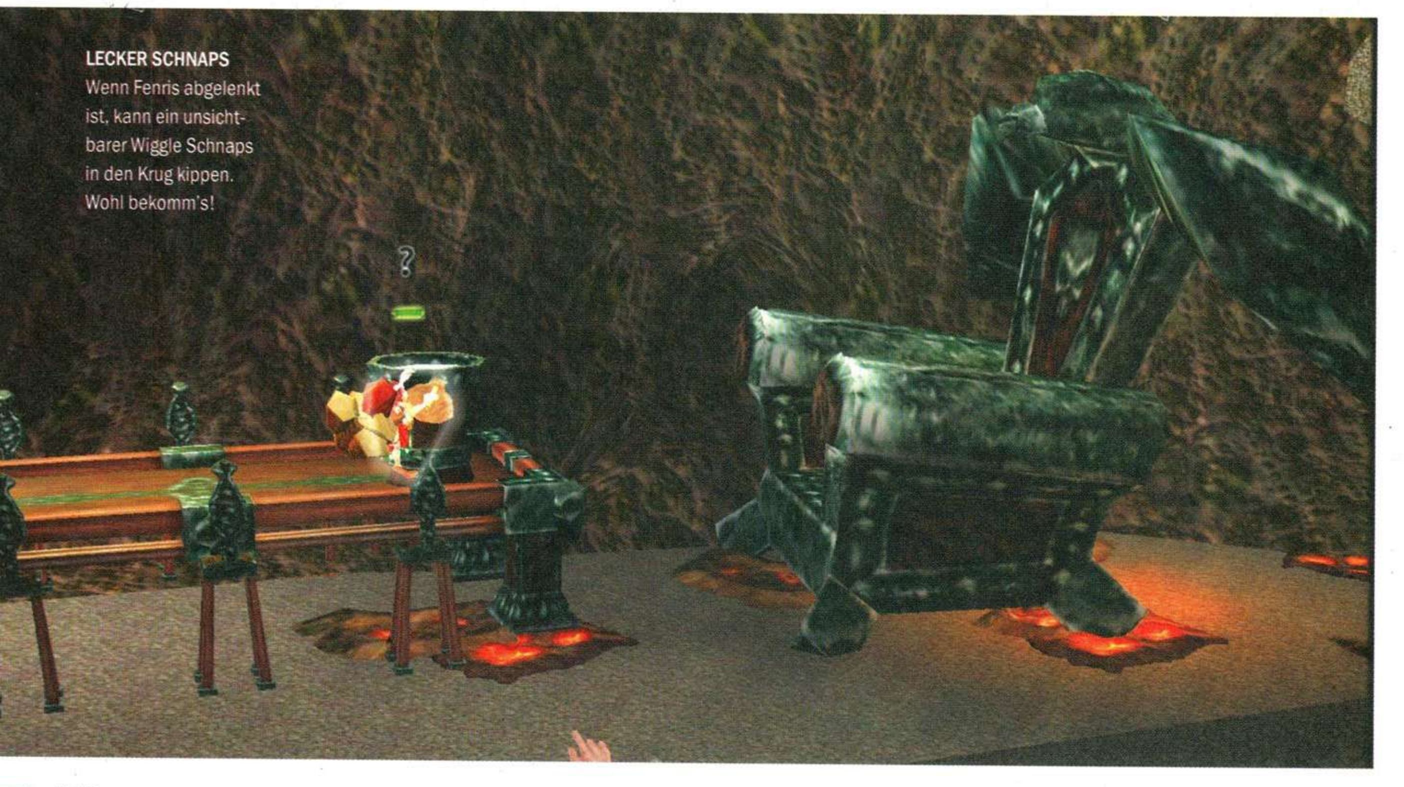
FENRIS' BADEWANNE Eigentlich ist Fenris die Ruhe selbst. Doch wenn es jemand wagt, die Lava aus seiner Wanne zu lassen oder gar seinen Quietschewiggle zu berühren, flippt er völlig aus.

Fenris überlisten

Die hinterhältige Methode benötigt einige Zutaten: Zwei Flaschen Pilzschnaps (Labor), wenigstens vier Unsichtbarkeitstränke und zwei mutige Wiggles. Auch bei dieser Variante sollten Sie unbedingt vorher speichern. Auf geht's: Beide Wiggles machen sich unsichtbar. Einer schwebt (Sie haben doch Hoverboards oder?) ganz nach rechts zum Lavabecken, der andere samt Schnaps direkt an Fenris' Tisch. Am Lavabecken ist eine Kette und ein Quietschewiggle. Ziehen Sie an der Kette. Während Fenris nachschaut, wer da sein geliebtes Lavabad entleert hat, kann der andere Wiggle Schnaps in den Becher des Höllenhundes kippen. Diese Prozedur wiederholen Sie nun drei Mal. Vorsicht: Sie müssen zwischendurch den zweiten Unsichtbarkeitstrank benutzen! Beim dritten Versuch ist Fenris bereits so betrunken, dass es ihm egal ist. Jetzt ist der Quietschewiggle an der Reihe. Drücken Sie das Spielzeug und schon können Sie dem Höllenhund ein letztes Mal einschenken. Sobald Fenris ausgetrunken hat, will er sich erleichtern gehen. Betrunken, wie er nun ist, stolpert er und kann kampflos an die Kette gelegt werden.

Der Endkampf

Elke, die hinterlistige Elfe, will Ihnen und Ihren Wiggles den wohlverdienten Lohn rauben. Beobachten Sie die Riesenelfe. Sie fliegt eine simple Sequenz ab und feuert Blitze ab. Ihr Ziel ist es, alle vier Flügel zu zerstören. Die beiden unteren Flügel lassen sich links und rechts auf den Brücken angreifen. Für die oberen Flügel müssen Sie in der Mitte der Burg ganz nach oben. Jetzt brauchen Sie nur Geduld. Tipp: Schauen Sie sich den Abspann bis zum Ende an – Sie werden Tränen lachen. FLORIAN WEIDHASE


LECKER SCHNAPS Wenn Fenris abgelenkt ist, kann ein unsichtbarer Wiggle Schnaps in den Krug kippen. Wohl bekomm's!

Mech Commander 2

Es gibt eine nicht gerade ehrenvolle, aber dennoch effektive Methode, eine nahende Truppe von Gegnern leicht und ohne Verluste auszuschalten:

Wählen Sie einen Mech mit viel Panzerung aus und stellen Sie Ihre restlichen Mechs hinter diesem auf. Die anrollenden Feinde – egal, ob Mechs oder Fahrzeuge – greifen nur den ersten Mech an, weil sie ihn als Erstes sehen. Laufen Sie nun mit dem Mech Ihren Feinden etwas entgegen, um sicherzugehen, dass jede feindliche Einheit das Feuer auf ihn eröffnet hat. Nun ergreifen Sie mit Ihrem Mech die Flucht. Die Gegner nehmen sofort die Verfolgung auf. Sie bewegen sich dabei aber in der Regel nur im Schritttempo, deshalb holen sie Ihren Mech nie ein. Die Gegner sind allerdings auch nicht so schlau, andere Einheiten anzugreifen. Daher können Sie mit dem Rest der eigenen Lanze zwischen den Gegnern umherlaufen und sie bequem nacheinander erledigen, ohne Schaden zu nehmen.

NHL 2002

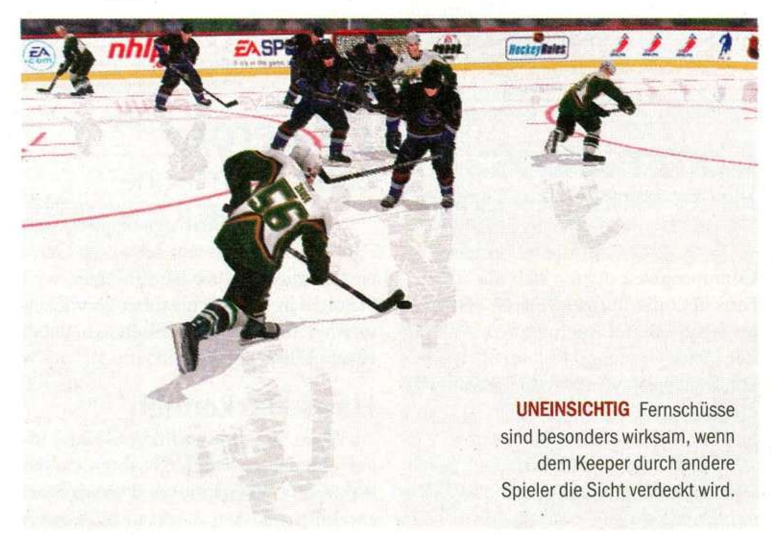
1. Lassen Sie Ihre Spieler ruhig regelmäßig von der blauen Linie schießen. Der Torhüter lässt den Puck oft nur abprallen, woraus sich gute Chancen ergeben.

2. Da der automatische Reihenwechsel nicht immer logisch funktioniert, ist es sinnvoller, auf „Manuell" umzuschalten.

3. Um möglichst schnell an die NHL-Sammelkarten zu kommen, sollten Sie auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen. Auf jedem Level erhalten Sie Punkte für erfüllte Aufgaben und können diese gegen Karten eintauschen.

4. Um den idealen Schwierigkeitsgrad zu finden, sollten Sie von den umfangreichen Möglichkeiten der KI-Optionen Gebrauch machen. Die voreingestellten Varianten sind nur grobe Vorgaben.

5. Alleingänge sind fast immer sinnlos. Arbeiten Sie sich lieber mit kurzen, schnellen Pässen zum gegnerischen Tor vor.



UNEINSICHTIG Fernschüsse sind besonders wirksam, wenn dem Keeper durch andere Spieler die Sicht verdeckt wird.

Anachronox

Wenn Sie beim Schlösserknacken (Eigenschaft von Boots) schneller Erfolg haben möchten, sollten Sie schon vor dem Austesten der voreingestellten Zahl die Ziffer um 1 oder 2 erhöhen. So haben Sie eine höhere Chance, sofort die richtige Zahl zu erraten, da die voreingestellte Ziffer nie die richtige ist.

Sie können auf dem Planeten „Democratus" viel Zeit sparen, wenn Sie gleich zu Beginn zum „Wahlautomaten" gehen und dort das „richtige" Votum abgeben:

1 = Yes, 2 = Yes, 3 = Yes, 4 = No,
5 = No, 6 = Yes, 7 = No, 8 = Yes

Um bei der Explosion des Planeten, auf dem Doctor lebt(e), rechtzeitig aus dem Gebäude zu kommen, benötigen Sie die richtigen Farbkombinationen für die Türen. Diese sind:

1. Tür: rot, rot, grün, grün
2. Tür: rot, grün, blau, gelb
3. Tür: grün, gelb, grün, gelb
4. Tür: rot, blau, gelb, grün

Auf „Sendar Station 1" fahren Sie im „Vend-O-Mat" mit der Rolltreppe nach ganz oben und sprechen mit Grumpos als Anführer Toguy an. Daraufhin erhält Grumpos einen Kristall, mit dem er in „Pay 2 Pray" (mit dem Lift des „Vend-O-Mat" zu erreichen) meditieren kann. Dafür erhält Grumpos die Kampffähigkeit „Healshield". Wenn Sie diese einsetzen, wird die gesamte Gruppe vollständig geheilt. „Healshield" benötigt jedoch die dreifache Energiemenge des „Jammers"!

Cheats

Öffnen Sie die Datei „Anachronox anoxdataCONFIGSDefault.cfg" mit einem Texteditor. Suchen Sie die Zeile „set debug 0" und ändern Sie die „0" in „1" ab. Im Spiel können Sie die Konsole mit ^ öffnen und folgende Cheats eingeben:

INVOKE 1:86	Cheat-Menü freischalten
BATTLEWIN	Kampf gewinnen

Gangsters 2

Es gibt einen hervorragenden Weg, einen verfeindeten Gangsterboss zu erledigen. Dafür benötigen Sie einen „Bombenleger" mit einer Bombe und einer „Tommy-Gun", einen „Waffenexperten" mit drei „Schlägern" und vier „Tommy-Guns".

Die zwei schwer bewaffneten Gruppen rücken in einem gepanzerten Fahrzeug Richtung feindliches Hauptquartier vor. Aufgrund der Panzerung des Fahrzeugs und der starken Feuerkraft der „Tommy-Guns" dürfte das nicht schwer fallen. Die Wachen vor dem Hauptquartier werden aus dem Fahrzeug heraus im Vorbeifahren erledigt. Nun parken Ihre Gangster den Wagen vor dem Gebäude. Der „Bombenleger" steigt schnell aus, bevor der Feind neue Wachen anheuert.

Jetzt begibt sich der Bombenleger schnell zum Eingang und platziert seine Bombe im Gebäude. Wichtig: Bei der Explosion muss der Bombenleger im Wagen sitzen, deshalb hat er schnell zurückzusprinten!

Nach der Explosion stürmen alle Bewohner inklusive feindlichem Boss auf die Straße, wo Ihre Gangster im Wagen warten. Zielen Sie am besten direkt auf den rot markierten Gangsterboss. Wenn er zu Boden geht, werden alle seine Gangster automatisch entlassen und Sie können sein Territorium übernehmen.

Planescape Torment

1. Erschaffen Sie einen möglichst ausgeglichenen Charakter (kein Attributwert sollte unter 10 liegen). Reine Spezialisten haben es in der Regel schwerer, einen Levelaufstieg zu erreichen. Wenn Sie eine bestimmte Spielrichtung bevorzugen (Kämpfer, Magier etc.), müssen Sie darauf achten, dass sich einige Werte



MENSCHWERDUNG
Die Punkteverteilung bei der Charaktererschaffung legt Ihre Spielweise fest.

gegenseitig ergänzen. Für den Anfang ist es günstig, nur ein oder zwei Werte etwas über den Durchschnitt anzuheben, damit für die übrigen Werte noch genügend Punkte zur Verteilung übrig sind.

2. Denken Sie immer daran: Nach den **AD&D**-Regeln wird ein Aufstieg in eine neue Levelklasse erwürfelt. Das bedeutet natürlich, dass es zu unterschiedlich guten oder schlechten Ergebnissen kommen kann. Informieren Sie sich deshalb ab und zu über Ihren aktuellen Status. Wenn ein Aufstieg unmittelbar bevorsteht, speichern Sie ab. Sind Sie später mit dem Aufstiegsergebnis nicht zufrieden, können Sie es mit dem alten Spielstand erneut versuchen.

3. Sie sollten sich im Klaren darüber sein, dass **Planescape Torment** enorm viel Spielpotenzial mit einer Fülle an Quests und Sub-Quests besitzt. Versuchen Sie, mit möglichst vielen Personen zu kommunizieren, um ein Maximum an Informationen zu erhalten. Unterschätzen Sie dabei nicht Ihr Journal. Die wichtigsten Dinge werden dort abgespeichert. Trotzdem sollten Sie nicht zu viele Quests auf einmal annehmen, die Gefahr, dass Sie sich dann verzetteln, ist ziemlich groß.

Um alle Videos freizuschalten, ergänzen Sie den Abschnitt [Movies] der Textdatei „torment.ini" um folgende Zeilen:

BISLOGO=1	OUTLANDS=1
TSRLOGO=1	BAATOR=1
OPENING=1	CARCERI=1
SS_MSLAB=1	CRETURN=1
SIGIL=1	FORTRESS=1
TIME=1	FORTDOOR=1
SS_PHARD=1	ARRV_IGN=1
SS_ADETH=1	T1ENTER=1
ALYBIRTH=1	T1ABSORB=1
DEATH=1	FINALE=1
MAZE1=1	CONFLAG=1
CURSTD=1	T1DEATH=1

Rollercoaster Tycoon

1. Loopings, enge Kurven und Action-Fotos steigern die Erregungsrate erheblich. Doch diese Raffinessen allein machen eine Achterbahn noch lange nicht erfolgreich. Die Höhe der Erregungsrate unterliegt vielen Einflüssen, wie zum Beispiel der Landschaftsgestaltung. Errichten Sie Fußwege möglichst nahe an beliebten Attraktionen – oder besser noch: Bauen Sie eine Brücke über einen aufregenden Streckenteil. Der Anblick fahrender Wagons motiviert vorbeilaufende Gäste, selbst mit der Attraktion zu fahren.

2. Illusionen sorgt für zusätzliche Aufregung bei den Fahrgästen. Bauen Sie Achterbahnstrecken so knapp wie möglich unter anderen Attraktion hindurch. Bei den Gästen entsteht dadurch der Eindruck, als würden sie mit dem anderen Fahrgeschäft zusammenstoßen. So können Sie auch bei langsamen Streckenteilen Herzklopfen und eine hohe Erregungsrate erzeugen.

3. Versuchen Sie, die Besucher immer wieder zu überraschen, so dass sie nie genau wissen, was sie als Nächstes erwartet. Wenn Wagons aus einem Tunnel heraus sofort in eine scharfe Kurve rasen, können sich die Gäste auf die einsetzenden Fliehkräfte nicht vorbereiten. Das verhilft der Attraktion zu einer hohen Erregungsrate.

4. Die Fahrt mit einer Achterbahn kann schnell zur Qual werden, wenn die Intensitätsrate zu hoch ist. Es sind vor allem die vertikalen und seitlichen Kräfte, die die Besucher abschrecken. Beobachten Sie während der Fahrt das Zeitdiagramm. Hier werden Tiefst- und Höchstwerte der Fliehkräfte angezeigt. Toleriert werden Werte von 6 bis 7 G, wenn sie über kurze Strecken auftreten. Übersteigen sie jedoch auf Dauer einen positiven Wert von 2,5 G oder liegen sie ständig unter -2 G, wird die Fahrt zur Tortur.

Commandos: Hinter feindlichen Linien

Rechtzeitig zum Erscheinen von **Commandos 2** dürfen sich alle Taktik-Fans über die Budget-Version von **Hinter feindlichen Linien** und **Im Auftrag der Ehre** freuen. Wer nicht weiterkommt, benutzt einfach die Cheats oder die Levelcodes:

Geben Sie während des Spiels 1982GONZO ein, um folgende Cheats freizuschalten:

STRG + I	Unverwundbar
UMSCHALT + STRG + N	Level gewinnen
UMSCHALT + V	Sichtradius aller Soldaten anzeigen
UMSCHALT + X	Soldat zur Cursor-Position versetzen
UMSCHALT + F1 bis F4	Videomodus einstellen

Wenn Sie in der Datei „command.cfg" die Zeile „.DEVELOP 1" eintragen, aktivieren Sie den Cheat-Modus. Ersetzen Sie die Zeile „.MORALINA 1" durch „.MORALINA 0" und stellen Sie über Systemsteuerung/Ländereinstellungen eine andere Sprache als Deutsch (Standard) ein, zum Beispiel Deutsch (Schweiz). Nun spielen Sie die nicht entschärfte Version.

Levelcodes:

2: 4JJXB	12: JGHD3
3: ZDD1T	13: PUUWW
4: RFF1J	14: WT348
5: K4TCG	15: 139P0
6: MIR4M	16: L9IPV
7: 7QVJV	17: 5LIMV
8: K99XC	18: YJOJG
9: AAAX1	19: YFCWJ
10: JSGPW	20: GDKWT
11: CMODD	

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Die Cheats sind die gleichen wie beim Vorgänger **Commandos: Hinter feindlichen Linien**. Nur der Aktivierungscode hat sich geändert. Er lautet: GONZOOPERA.

Levelcodes:

2: YBN9J	6: EW82M
3: XAPIB	7: SJ8S1
4: QDOAU	8: V6J27
5: IIWAY	

Emperor – Schlacht um Dune

Walzen Sie Infanterietruppen mit Panzern oder anderem schweren Gerät einfach nieder. Dies ist effektiver, weil Sie nicht in lange Schlachten verwickelt werden und getarnte Einheiten dabei ebenfalls erledigt werden.

Haus Harkonnen

Wenn Sie mit den Inkvine-Katapulten einen Streifen verseuchtes Gebiet herstellen (STRG-Taste) und dieses dann entzünden, lassen sich Feuerwände an

Aufgängen oder Engpässen platzieren, an denen kein Infanterietrupp vorbeikommt.

Haus Ix

Verbünden Sie sich im Kampagnen-Modus so schnell wie möglich mit dem Haus Ix. Die Projektorpanzer täuschen eine größere Truppenstärke vor und die getarnten Infiltratoren bleiben bis zuletzt unerkannt, um dann mit einer verheerenden Wirkung zu explodieren.

Haus Ordos

Da die Ordos-Truppen über eine Selbstregenerierungstechnik verfügen, lassen sich in einer Reihe aufgestellte Ordos-Kobras (im Angriffsmodus) kaum überwältigen – sie verfügen außerdem noch über eine hohe Reichweite und große Durchschlagskraft. Vorsicht aber vor Lufteinheiten!

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Die Cheats funktionieren nur, wenn Lara exakt nördlich steht. Lassen Sie Lara dazu auf einen Block klettern, der nördlich steht (Kompassnadel im Inventar benutzen). Das ist die einfachste Methode.

Im Inventar müssen Sie jeweils ein bestimmtes Symbol anwählen und dann gleichzeitig mehrere Tasten drücken.

Symbol anwählen:	Kleines Medipack
Cheat:	G+U+N+S
Effekt:	Alle Gegenstände und unbegrenzt Munition
Symbol anwählen:	Großes Medipack
Cheat:	W+E+A+P+O+N+S
Effekt:	Alle Waffen*
Symbol anwählen:	Spiel laden
Cheat:	H+E+L+P
Effekt:	Nächster Level

*Dieser Cheat funktioniert erst, nachdem Sie den Cheat für alle Gegenstände eingegeben haben und das Inventar-Fenster geschlossen wurde.

Startopia

1. Ein Energiekollektor kann bis zu 100.000 Energie-Einheiten speichern. Einen zweiten benötigen Sie also erst, wenn Sie die 100.000 Einheiten überschreiten.

2. Gefängnisse erweisen sich als äußerst rentabel: Für jeden Kriminellen, den Sie resozialisieren, erhalten Sie 1.000 Energie-Einheiten.

3. Wenn Sie eine Fabrik besitzen, sollten Sie Konstruktionspläne selbst produzieren, statt die fertigen Gebäude beim Händler zu kaufen. Das ist wesentlich billiger.

4. Bevor Sie einen feindlichen Sektor angreifen, sollten Sie am Rand des Sektors Sicherheitssäulen aufstellen, damit Sie im Falle eines Fehlschlags nicht dem Erdboden gleichgemacht werden. Außerdem ist ein Energie-Booster ratsam, denn je weiter die Kämpfer von der nächsten Energiequelle entfernt sind, umso schwächer werden ihre Waffen.

5. Überlassen Sie die Polizei-Scuzzer im Kampf nicht einfach ihrem Schicksal. Beamen Sie die Scuzzer, kurz bevor Sie zerstört werden, in den Puffer. Von dort aus geht es direkt zu einer Ladestation. Der beschädigte Scuzzer wird hier repariert und kann danach wieder eingesetzt werden.

Icewind Dale: Herz des Winters

Öffnen Sie die Datei ICEWIND.INI mit einem Text-Editor. Um den Cheat-Modus zu aktivieren, tragen Sie im Abschnitt [Game Options] folgende Zeile ein:

```
Cheats=1
```

Im Spiel können Sie jetzt mit STRG + TAB die Konsole aufrufen und die Cheats eingeben. Achten Sie darauf, dass sich die Sonderzeichen nicht auf den gewohnten Tasten befinden!

(	UMSCHALT + 9
)	UMSCHALT + 0
;	Ü
:	UMSCHALT + Ü

GETYOURCHEATON:FirstAid();
Fünf Heilmittel, fünf Gegengifte, ein Stein-zu-Fleisch-Spruch
CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([x]);
Ausgewählter Charakter bekommt x Erfahrungspunkte
CHEATERSDOPROSPER:AddGold([x]);
x Goldstücke
CHEATERSDOPROSPER:Midas();
500 Goldstücke
GETYOURCHEATON:Hans();
Party zum Mauszeiger beamen
CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();
Cheat-Tasten aktivieren

Cheat-Tasten

STRG + J	Ausgewählten Charakter zum Mauszeiger beamen
STRG + R	Ausgewählten Charakter heilen/wiederbeleben
STRG + Y	Ausgewähltes Monster oder NPC töten
STRG + 4	Fallen und Auslösegrenzen zeigen

Gothic

Gute Waffen

Mit folgendem Trick können Sie sich in **Gothic** schon früh sehr gute Waffen beschaffen. Reden Sie im Sumpflager mit Gor Namib. Locken Sie einen Sumpfhai an, damit Namib angegriffen wird und stirbt. Wenn Sie das Monster wieder weggelockt haben, finden Sie bei der Leiche eine Hüterklinge (Schaden 71) sowie eine leichte Armbrust (Schaden 50). Dieser Trick lässt sich auch bei Templern im Sektenlager anwenden.

Deus Ex

1. Kopftreffer erhöhen den zugefügten Schaden ungefähr um den Faktor 4. Es bleibt Ihnen und Ihrem Zielvermögen überlassen, ob Sie sich Ihrer Gegner mit einem eleganten Kopfschuss oder mit vier Treffern in den Torso entledigen.

2. Setzen Sie in Ihr direkt anwählbares Inventar nur die wichtigsten Waffen ein, da das Durchschalten der Gegenstände zu viel Zeit in Anspruch nimmt. Werkzeug und Erste-Hilfe-Pakete brauchen Sie nicht schnell in der Hand zu haben.

3. Eine verschlossene Tür sollte nicht gleich mit einem Dietrich oder mit Sprengstoff geöffnet werden. Suchen Sie zuerst nach einem anderen Weg, um sie zu öffnen. Probieren Sie immer mal wieder den Nano-Schlüssel aus. Er schließt viele Türen auf.

Cheats

Sie müssen eine Taste mit einem Eingabebefehl belegen und den Cheat-Modus aktivieren. Das funktioniert wie folgt:

Öffnen Sie die Datei SYSTEM\USER.INI mit einem Text-Editor. Tragen Sie in einer Zeile mit einer bisher unbelegten Taste (zum Beispiel „T=") hinter das „="-Zeichen das Wort „type" ein (also „T=type"). Prüfen Sie, ob die Taste mehrfach vorkommt und ändern Sie gegebenenfalls alle Vorkommen.

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie das Spiel mit dem Kommandozeilen-Parameter „-hax0r" starten. Rufen Sie per Rechtsklick auf die Desktop-Verknüpfung die „Eigenschaften" auf und geben Sie am Ende der Zeile „Ziel" den Parameter ein.

Drücken Sie im Spiel die Taste mit dem Eingabebefehl (also zum Beispiel „T"). Dadurch öffnet sich die Konsole und Sie können die gewünschten Cheats eingeben.

set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True	
Cheat-Modus ein (falls noch nicht durch „-haxOr" aktiviert)	
set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled False	
Cheat-Modus aus	
god	Unverwundbar
allhealth	Lebensenergie maximieren
allenergy	Energie maximieren
allweapons	Alle Waffen
allammo	Munition auffüllen
allskillpoints	Alle Skill Points
allaugs	Alle Power-ups (Augmentations)
allcredits	10.000 Credits
allimages	Alle Bilder
fly	Flug-Modus
ghost	Ghost-Modus
walk	Normal-Modus
invisible	Unsichtbar
tantalus	Ausgewähltes Ziel ausschalten
opensesame	Ausgewählte Tür öffnen
iamwarren	EMP-Feld einschalten
legend	Geheim-Menü öffnen

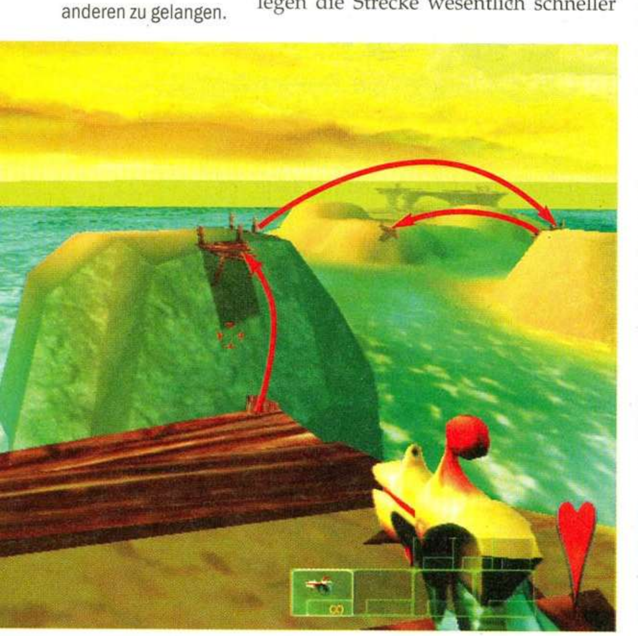
Giants:
Citizen Kabuto

1. Jede Waffe verfügt über eine bestimmte Reichweite. Generell sollten Sie aus großer Distanz auf Ihre Feinde schießen. Dadurch haben Sie mehr Zeit, sich auf einen Gegenschlag vorzubereiten, und genügend Spielraum, um feindlichen Geschossen auszuweichen. Die Pistole zum Beispiel hat eine große Reichweite und schießt sehr genau.

2. Häufig müssen Sie sich vor Angriffen einer Übermacht in Sicherheit bringen, um sich oder Ihre Teammitglieder zu heilen. Setzen Sie dazu Ihr Jetpack ein. Wenn Sie während des Laufens das Jetpack einschalten, schweben Sie und legen die Strecke wesentlich schneller zurück. Wenn Sie über den Nitro-Boost verfügen, schalten Sie diesen zusätzlich ein, um den Sprung zu maximieren.

3. Wenn Sie den Raketenwerfer besitzen, können Sie die Sprunghöhe um einiges erhöhen. Richten Sie die Mündung Ihres Raketenwerfers auf den Boden, drücken Sie die Beschleunigungstaste, feuern Sie eine Rakete ab und zünden Sie zusätzlich den Nitro-Boost. Dadurch können Sie Gegenden erreichen, die normal unerreichbar sind. Durch die Detonation der Rakete nehmen Sie keinen Schaden.

ÜBER DEN WOLKEN
Die Holzbrücken zur Unglücksstelle sind eingestürzt. Setzen Sie Ihr Jetpack ein, um von einem Fels auf den anderen zu gelangen.



Cheats
Drücken Sie „T", und geben Sie einen der folgenden Cheats ein. Bestätigen Sie mit ENTER.

PLEASEHEALME	Maximale Lebensenergie
GIMMEGIFTS	Alle Waffen und Gegenstände im Shop
INEEDSPELLS	Unbegrenzt Mana
BASEGOVERYFAST	Schnelles Bauen einer Basis
BASEFILLERUP	Maximale Basis-Energie
BASEPOPULATE	Basis-Einheiten
MAPSHOWITALL	Karte aufdecken
ALLMISSIONSAREGOODTOGO	Alle Levels
FR	Frame-Rate

Sacrifice

1. Statt sich selbst beschützen zu lassen, sollten Sie Ihre Kreaturen lieber anweisen, sich gegenseitig zu beschützen. Auf diese Weise können Sie Ihre Kreaturen viel gezielter steuern und behalten stets den Überblick.

2. Der Altar frischt Ihre Mana-Vorräte nur langsam wieder auf. Eine Mana-Quelle dagegen liefert Ihnen in wesentlich kürzerer Zeit Mana. Errichten Sie per Zauberspruch auf einer Mana-Quelle einen Manalithen, dann regenerieren sich Ihre Mana-Vorräte noch schneller!

3. Nutzen Sie die landschaftlichen Gegebenheiten zu Ihrem Vorteil! Gehen Sie hinter großen Bäumen oder Felsen in Deckung, wenn der Gegner Zauber spricht, oder nutzen Sie eine Anhöhe, um Feinde schon von weitem zu erkennen!

Cheats
Drücken Sie während des Spiels STRG + UMSCHALT + ^ und geben Sie in der Textzeile einen der folgenden Cheats ein:

bythepowerofgrayskull
Volle Lebensenergie
ihavethepower Volles Mana
yourbulletscannotharmme
Unverwundbarer Zauberer
dontfearthereaper
Ihnen stehen 32 Seelen zur Verfügung.
castratetheheathens
Sie können rote Geister einsammeln.
timeisonmyside
Sie können ohne zeitliche Verzögerung zaubern.
aplethoraof x
Vier Monster erschaffen (zum Beispiel # aplethoraof feuerfaust)
alliwantforxmasisa x
Ein Monster erschaffen (zum Beispiel # alliwantforxmasisa feuerfaust)
gimmegimmegimme x
Zauberspruch erhalten (zum Beispiel # gimmegimmegimme schleim)

Messiah

1. Bei einer Körperübernahme ist es hilfreich, wenn beide Personen Rücken an Rücken stehen. So schlüpft Bob beim Austritt aus einem Körper gleich in den anderen.

2. Achten Sie immer genau darauf, welche Route die Wachen einschlagen. So können Sie herausfinden, wann ein Gegner im toten Winkel steht.

3. Ein praktischer Weg, sich eines Körpers zu entledigen: Stürzen Sie ihn einfach in einen Abgrund und verlassen Sie ihn kurz nach dem Sprung .

Cheats
Drücken Sie während des Spiels ESC und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

UCANTKILLME oder **YOUCANTKILLME**	
Unverwundbar	
FLESHNBLOOD	Verwundbar
GAMESPOT, ILLBEBACK	
Munition	
VOODOOEXTREME	
Bazooka	
SOFTWAREBUYS, GETSOME	
Granaten	
WELDME	Schneidbrenner
BUZZBUZZ	Kettensäge
BOOMSTICK	Pumpgun
RAPIDFIRE	Maschinengewehr
SLICENDICE	Maimer
LIGHTMEUP	Flammenwerfer
COOLOFF	Pak Gun
BIGBANG	Bazooka
COOLFX	Maser
STICKAROUND	Harpoon Gun
FREEZECAM	Feste Kamera
THAWCAM	Bewegliche Kamera
CHARWIREON	Spieler als Drahtgitter-Modell
CHARWIREOFF	Drahtgitter-Spieler aus
WORLDWIREON	Umgebung als Drahtgitter-Modell
WORLD	Drahtgitter-Umgebung
WIREFRAME OFF	Aus

Operation Flashpoint

Mission: Search and Destroy

Fahren Sie in der Mission „Search and Destroy" mit dem Jeep zu den Helikoptern (alias November), die auf der Karte eingezeichnet sind. Dort steigen Sie ein und fliegen in Richtung SCUD. Bremsen Sie etwa 2 km vor dem Ziel ab und schalten Sie die Shilkas mit den TOW-Raketen aus. Dann zerstören Sie die SCUD. Mission erfolgreich!

Spielername einstellen

Klicken Sie rechts auf die Desktop-Verknüpfung und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Suchen Sie die Zeile „Ziel", geben Sie am Ende ein Leerzeichen und dann „-name=xyz" ein. Für xyz können Sie einen beliebigen Namen einsetzen.

Desperados

Mission 4: Hängt ihn höher!

In der vierten Mission können Sie sich wunderbar mit Sam auf dem südlichen Dach, auf dem bereits ein Gegner sitzt, hinlegen. Von dort erledigen Sie den einzelnen Gegner mit einem Gewehrschuss und bewegen sich sofort danach kriechend in die Mitte des Daches – sonst werden Sie von unten gesehen. Vergessen Sie nicht, nachzuladen. Die herbeieilenden Cowboys müssen die Leiter einzeln hinaufklettern; sobald sie oben sind, können Sie die Gegner problemlos mit einer Kugel beseitigen.

Mission 10: Wiegenlied für vier Kanonen

In dieser Mission taucht die große Gruppe Reiter im Süden auf und belagert Sie, sobald Sie Sanchez eins übergebraten haben. Wenn Sie nicht wollen, dass die Reiter bis zu Ihnen vordringen, legen Sie einfach Sams Schlange in den Toreingang der Festung. Alle Reiter, die durch das Tor galoppieren, werden abgeworfen und können problemlos im Eingang der Festung erledigt werden.

Mission 13: Die Mauern von Fortezza

Wenn Sie die patrouillierende Wache am Ausgangspunkt erledigt haben (den Cowboy mit den zwei Hunden am Leben lassen!), gehen Sie zu den beiden Gegnern im Süden. Den Cowboy an der Felswand beseitigen Sie mit einem Messerwurf, den zweiten erschießen Sie. Jetzt muss es schnell gehen: Laufen Sie mit allen Charakteren die beiden Leitern hinauf zum Felsen. Legen Sie Sams Schlange am Ende der zweiten Leiter hin, laufen Sie ein Stück höher und schießen Sie dann einmal, damit die Wachen aufmerksam werden. Legen Sie sich dann sofort hin und warten Sie, bis die Wachen die Leiter hinaufklettern. Der erste Soldat wird gebissen, die beiden folgenden müssen Sie erledigen. So geht es weiter, bis keine Soldaten mehr kommen.

Schlangentrick

Sie können mit Sam ganz einfach voll besetzte Häuser ausräumen. Legen Sie die Schlange direkt vor der Tür ab, betreten Sie das Haus und verlassen Sie es schnellstmöglich wieder, um sich hinter der nächsten Hausecke zu verstecken. Die Gegner stürmen nun aus dem Haus und werden nacheinander von der Schlange erledigt. Möglicherweise verlassen jedoch nicht alle Gegner das Gebäude. Wiederholen Sie das Spielchen in diesem Fall noch einmal oder räumen Sie den Rest mit Sanchez aus dem Weg.

Conflict Zone

1. Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Ausbau des Stützpunktes und sorgen Sie für ausreichend Energie. Es sollten immer ein paar zusätzliche Generatoren laufen – für den Fall, dass einige einer Attacke zum Opfer fallen. Gleich nach den ersten Produktionsanlagen wie der Kaserne und der Fahrzeugfabrik folgen Bunker und Artilleriegeschütze an den wichtigsten Zugängen.

2. Bauen Sie so früh wie möglich ein Flüchtlingscamp (aufseiten der ICP) beziehungsweise eine TV-Station (wenn Sie für Ghost spielen). Nur wenn Sie regelmäßig Zivilisten evakuieren oder mit Kameramännern über Erfolge berichten, fließt Geld in die Kriegskasse. Folgendes hat sich bewährt: Stellen Sie den ICP-Rettungshelikopter auf „vorsichtig" ein und erkunden Sie die Dörfer rund um Ihre Basis. Oft werden sie von Feindtruppen verteidigt, manchmal finden Sie aber auch eine unbewachte Siedlung. Sammeln Sie so viele Flüchtlinge wie möglich ein und evakuieren Sie diese zum Rettungscamp. Dann geht es sofort wieder zurück ins Dorf, denn dort tauchen regelmäßig neue Zivilisten auf, die selbstständig in Ihren Helikopter klettern. Achtung: Der Hubschrauber kann maximal fünf Minuten von der Basis wegbleiben – sonst stürzt er wegen Treibstoffmangels ab. Die Kriegsreporter von Ghost sollten Sie nahe bei Ihren Verteidigungsanlagen postieren. Dort haben Ihre Truppen meist leichtes Spiel mit anrückenden Gegnern.

3. Vergessen Sie Artillerie, Bazooka-Soldaten und Saboteure: Für die meisten Aufträge reichen ein schlagkräftiger Panzerverband mit einer Helikopterstaffel und einer Hand voll Flakpanzer vollkommen. In späteren Levels lohnen sich die verbesserten Tanks, da ihnen das MG-Feuer von Geschütztürmen oder Jeeps nichts mehr anhaben kann. Die weit reichenden Kanonen oder Infanteristen sollten Sie nur in der Defensive einsetzen, etwa um einen Hügel oder eine Brücke zu verteidigen.

4. Bis auf wenige Ausnahmen (Rettungshelikopter) empfiehlt es sich, das KI-Verhalten der Truppen stets auf „aggressiv" zu schalten. Das lässt sich bereits in den Fabriken festlegen, so dass frisch produzierte Einheiten gleich an die Front stürmen.

Cheats:

Die Cheats geben Sie während des Spiels ein. Drücken Sie „C", um das Chat-Fenster aufzurufen und drücken Sie dann BACKSPACE. Jetzt können Sie den gewünschten Cheat eingeben.

Alle Modi:

Cheat	Wirkung
REPLAY ALL MISSIONS	Zugang zu allen Missionen im Replay-Menü

Kampagnen-Modus und Skirmish-Modus:

Cheat	Wirkung
WIN	Level wird gewonnen
MY TAYLOR IS RICH	20.000 Kommandopunkte und 100 % Popularität

Wichtig: Wenn Sie das Spiel beendet haben, sind die „ercheateten" Levels wieder weg. Sie müssen den Cheat beim nächsten Start erneut eingeben.



ATTACKE! So sieht eine Angriffskampfgruppe aus: Helikopter sichern einen Panzerverband, der geschlossen die gegnerische Verteidigung platt walzt.

Z: Steel Soldiers

1. Geschwindigkeit zählt. Bevor Sie sich an den Ausbau des Stützpunkts machen oder Truppen produzieren, sollten Sie mit den vorhandenen Streitkräften benachbarte Sektoren einnehmen. Auch wenn Sie diese nicht lange halten können, bekommen Sie wenigstens für kurze Zeit einen Ressourcen-Zuschuss für die Fabriken. Auch im Spielverlauf sollten Sie Ihren Robos keine Ruhepause gönnen, sondern den Druck auf den Gegner aufrecht erhalten.

2. Eroberungen sind um einiges leichter, wenn Sie Ihre Truppen konzentrieren. Fassen Sie Ihre mobilen Einheiten zu einer schlagkräftigen Armee zusammen. Ihre eigenen Stellungen sollten Sie währenddessen mit einer Kombination aus Abwehrgeschützen, Artillerie und Flak absichern. Ein oder zwei kleinere, schnelle Verbände dienen als Feuerwehr und greifen immer da ein, wo Not am Mann ist.

3. Neue Fabriken zu errichten lohnt sich nur selten. Nehmen Sie stattdessen lieber gegnerische Produktionsanlagen ein und investieren Sie Ihre Ressourcen in Verstärkungen. Roboter- oder Fahrzeugwerke aus dem Boden zu stampfen empfiehlt sich nur dann, wenn die Versorgungswege zwischen der Front und den Fabriken zu lang werden.

Tropico

Eine einfache Möglichkeit, Geld zu verdienen, ist neben dem Export von Waren und dem Tourismus auch der Bau von Zeitungsverlagen, Radiosendern oder Fernsehsendern. Beachten Sie hierbei, dass Sie eine Zeitung herausbringen bzw. ein Programm senden, das Ihnen ein monatliches Einkommen verschafft. Am besten eignet sich die Zeitung, da für ihren Betrieb kein Kraftwerk benötigt wird. Denken Sie auch daran, in den jeweiligen Gebäuden die maximale Anzahl von Arbeitern zu beschäftigen!

Einbußen durch Putschversuche

Wenn Ihre Insel vom Tourismus lebt, sollten Sie darauf achten, das Militär immer bei Laune zu halten. Kommt es zu einem Putsch, sind die Touristen schlagartig weg – und bis sich die Sonnenanbeter wieder auf Ihre Insel trauen, dauert es eine Weile.

Löhne

Die Löhne richtig festzulegen ist nicht einfach, denn dabei sollen sowohl die Einwohner zufriedengestellt als auch die Belastung für den Staatsetat so gering wie möglich gehalten werden. Zu Beginn des Spiels sollten Sie die Löhne für die ungebildete Klasse auf 6 Dollar erhöhen (einen Betrieb wie Baufirma oder Farm anwählen und mit STRG + Linksklick auf die 6. Münze klicken). Behandeln Sie Personen mit gleicher Qualifikation möglichst immer gleich: Zahlen Sie Universitätsabsolventen, Schulabsolventen und Ungebildeten jeweils dasselbe Gehalt. Einzig Soldaten und Generäle sollten immer etwas bevorzugt behandelt werden, um die Militaristen zufrieden zu stellen.

Umwelt

Halten Sie die Umweltverschmutzung im Rahmen, indem Sie schon früh das Edikt „Umweltschutzprogramm" (unter „Soziales") erlassen. Sobald Sie Fabriken haben, sollten Sie außerdem das Edikt „Schadstoffbegrenzung" (unter „Wirtschaft") erlassen. Um zur Sauberkeit der Umwelt beizutragen, können Sie Ihren Sägewerken einen Sägemehlofen spendieren oder Ihre Kraftwerke nur mit Gas statt mit Kohle arbeiten lassen. Diese Möglichkeiten sollten Sie aber nur in Betracht ziehen, wenn Sie es sich finanziell leisten können.

Verzögerungen beim Transport

Bezahlen Sie Hafenarbeiter und Spediteure immer etwas besser als gewöhnliche Arbeiter, damit diese Jobs beliebt und dementsprechend gut besetzt sind. Sonst bleiben Waren liegen und der Handel stagniert. Gerade in den ersten Jahren kann Sie das schnell in den finanziellen Ruin treiben.

Heroes Chronicles: The Final Chapters

Betätigen Sie während des Spiels TAB und geben Sie einen der nachfolgenden Codes ein:

Code	Wirkung
NWCTHECONSTRUCT	100.000 Goldstücke und 100 Einheiten jeder Ressource
NWCTHEREISNOSPOON	Alle Sprüche und maximale Mana
NWCNEBUCHADNEZZAR	Unbegrenzte Bewegung
NWCLOTSOFGUNS	Alle Kriegsmaschinen
NWCZION	Alle Gebäude
NWCNEO	Einen Level aufsteigen
NWCAGENTS	Schwarze Ritter erhalten
NWCTRINITY	Erzengel erhalten
NWCMORPHEUS	Maximale Moral
NWCORACLE	Puzzle-Karte aufdecken
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Maximales Glück
NWCWHATISTHEMATRIX	Weltkarte aufdecken
NWCIGNORANCEISBLISS	Weltkarte verbergen
NWCREDPILL	Level gewinnen
NWCBLUEPILL	Level verlieren
NWCPHISHERPRICE	Veränderte Farben

Starcraft

Terraner

1. Bauen Sie zu Beginn Bunker und füllen Sie diese mit Marines und Feuerfressern. Das sollte die ersten Angriffe des Gegners normalerweise abwehren. Später errichten Sie dahinter Raketentürme und bringen Panzer im Belagerungsmodus in Stellung.

2. Spinnenminen sind exzellente Aufklärer. Außerdem sind sie preiswert, da Sie nur das entsprechende Upgrade erforschen müssen, um all Ihre Adler damit auszurüsten.

3. Panzer im Belagerungsmodus besitzen die mit Abstand größte Waffenreichweite. Damit können Sie Türme aus der Distanz gefahrlos ausschalten. Beachten Sie aber, dass das Ziel im Belagerungsmodus einen Mindestabstand zum Panzer haben muss.

Zerg

1. Bauen Sie schon in der Anfangsphase des Spiels eine zweite Brutstätte, um Ihre Produktionskapazität weiter zu erhöhen. Natürlich werten Sie später nur eine davon (!) auf.

2. Vorsicht bei Hydralisken-Angriffen auf kleine feindliche Einheiten! Hydralisken erzeugen Explosiv-Schäden und sehen daher gegen Marines oder Berserker recht alt aus. Schicken Sie hier Ihre Zerglinge vor.

3. Vergifter können mit einem Blutbad immensen Schaden anrichten (wenn sie auch nicht töten), dem sich eine Einheit nicht durch Weglaufen entziehen kann – anders als etwa bei einem PSI-Sturm der Protoss.

Protoss

1. Produzieren Sie zu Beginn ausschließlich Berserker. Dragoner sind teurer als Photonen-Kanonen und feuern langsamer. Verzichten Sie zunächst auf diesen Einheiten-Typ.

2. Bauen Sie so früh wie möglich den Kybernetik-Kern und die Zitadelle von Adun. Werten Sie die Geschwindigkeit der Berserker und die Reichweite der Dragoner auf. Dann können Sie auch mit der Produktion von Dragonern beginnen.

3. Halluzinationen (insbesondere von Scouts und Trägern) sind ein exzellentes taktisches Mittel zur Irreführung Ihrer Gegner. Verwenden Sie zunächst Scout-Halluzinationen als Aufklärer. Mischen Sie diese dann unter die eigenen Truppen, um Feindfeuer abzulenken.

I-War 2: Edge of Chaos

1. Auch gut bewachte Frachter können Sie mit einem einfachen Trick kapern: Fliegen Sie möglichst nahe heran,

setzen Sie die Energieverteilung auf „Maximale Schilde" und eröffnen Sie das Feuer mit Ihrem Schnellfeuer-TSK oder einer besseren Waffe. Nach ein paar Treffern sollte der Frachtpilot seine Ladung freiwillig abwerfen. Allerdings sind jetzt alle Jäger in der Nähe sauer auf Sie und fangen an, Ihr Schiff mit Raketen und Kanonen zu beharken. Hauen Sie deshalb den Nachbrenner rein und machen Sie sich mit vollem Schub aus dem Staub. Sobald Sie die Verfolger abgeschüttelt haben und diese auch auf dem Radarschirm nicht mehr auftauchen, machen Sie kehrt und springen mit Hyperantrieb zurück zum Überfallort. Auf wundersame Weise haben Ihre Verfolger den Angriff von vorhin „vergessen" und Sie sammeln in aller Ruhe die abgeworfene Ladung ein.

2. Falls Sie den vorhergehenden Trick nicht anwenden können, hilft es, wenn Sie möglichst dicht an eine der vielen Raumstationen heranfliegen und Ihren Jäger in einer geschützten Ecke parken. Mit etwas Glück können Sie von dort aus Ihre Gegner aufs Korn nehmen, ohne selbst getroffen zu werden.

3. Schauen Sie sich unbedingt den Registrierungscode der Frachter an, bevor Sie diese überfallen. Wenn Sie Pech haben, erwischen Sie sonst aus Versehen mal ein Schiff eines verbündeten Clans – und das haben Ihre Freunde verständlicherweise gar nicht gern. Die Missionsziele der generierten Einsätze erkennen Sie übrigens am Namen „Generated_Mission".

Cheats

Öffnen Sie die Datei „defaults.ini" mit einem Text-Editor. Suchen Sie die Zeile „developer_mode=0" und ändern Sie die „0" in „1". Öffnen Sie nun die Datei „configs\default.ini". Tragen Sie folgende Zeilen in die Rubrik „Cheat Key" ein:

```
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
```

Dadurch sind im Spiel folgende Cheats aktiviert:

STRG + ALT + I	Unverwundbar
STRG + ALT + X	Markiertes Ziel zerstören
STRG + ALT + G	Zum markierten Ziel springen
STRG + ALT + K	Sich selbst Schaden zufügen

Achtung: Diese Cheats waren ursprünglich für die Programmierer vorgesehen und können in den Skripten manchmal zu Abstürzen beitragen.

Tomb Raider 2

Folgende Bewegungen müssen Sie mit Lara durchführen, damit die Cheats funktionieren.

Nächster Level

1. Fackel anzünden
2. Schritt vorwärts
3. Schritt zurück
4. Dreimal um die eigene Achse drehen
5. Sprung nach vorn

Alle Waffen und Medipacks

1. Fackel anzünden
2. Schritt vorwärts
3. Schritt zurück
4. Dreimal um die eigene Achse drehen
5. Sprung nach hinten

Bei „Schritt" müssen Sie die UMSCHALT-Taste halten. Wenn Sie den Cheat für den nächsten Level ohne die Fackel eingeben, explodiert Lara.

Serious Sam

Lebensenergie und Munition

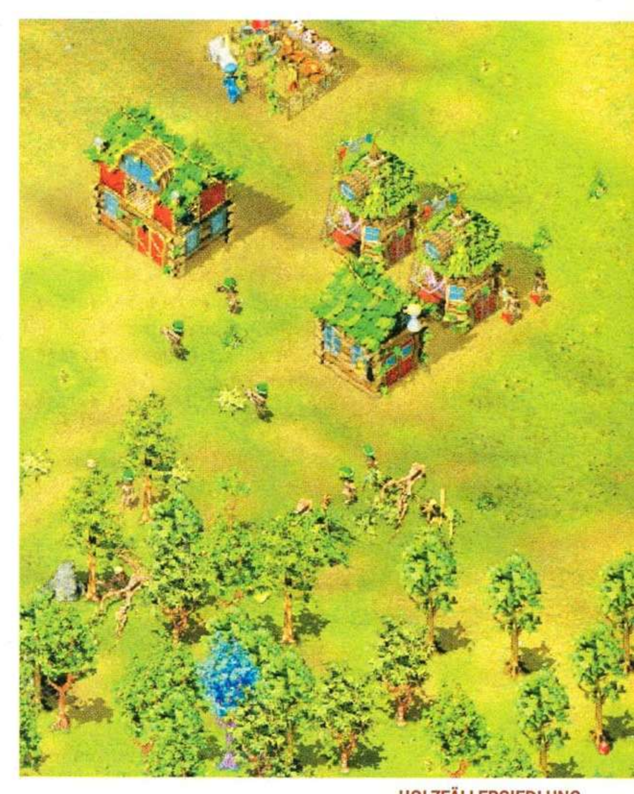
Wenn Sie sich beim Levelstart von „Hatshepsut" umdrehen, ist eine zweite Pistole zu sehen, die Sie sich holen sollten. Stellen Sie sich nun auf die Plattform vom Anfang und sehen Sie in die Wüste – in der Ferne ist ein Licht zu erkennen. Wenn Sie dort hingehen, werden Sie von vier großen Robotern angegriffen. Bei der Palme finden Sie ein Herz und Munition, die gegen die Roboter sehr hilfreich ist.

Easteregg

Laufen Sie in „Hatshepsut" nach unten zum Ende des Tempels. Wenn Sie sich umdrehen, sehen Sie links und rechts eine Tür neben dem Weg nach oben. Gehen Sie durch die linke Tür. Sobald sich diese öffnet, kommen ein paar Gestalten mit riesigen Köpfen heraus und grüßen in einer seltsamen Sprache. Wenn Sie stehen bleiben, läuft jede Gestalt auf Sie zu und stellt sich mit Namen vor.

Die Völker

1. Der anfängliche Nahrungsvorrat ist schnell aufgebraucht, so dass Sie bald einige Träger zum Beerensammeln schicken müssen. Bilden Sie außerdem so früh wie möglich Jäger aus, die wesentlich effizienter in der Nahrungsbeschaffung sind. Der Tierbestand in Wäldern regeneriert sich so schnell, dass eine mittelgroße Siedlung schon von zwei Jägern versorgt werden kann. Durch die Jagd vermeiden Sie außerdem, dass die Tiere später allzu viele Ihrer kostbaren Farmprodukte wegfressen.



HOLZFÄLLERSIEDLUNG Diese kleine Siedlung mitten im abgelegenen Wald versorgt die Amazonen-Hauptstadt mit dem dringend benötigten Rohstoff.

2. Es gibt einige Grundregeln bei der Planung einer funktionierenden Stadt, die Sie beachten sollten:

- Wohnhäuser bauen Sie am besten eng zusammenstehend, damit kein Bauland verschwendet wird.
- Betreiben Sie immer nur eine Baustelle anstatt zwei bis drei gleichzeitig. Sonst können sich die Bauvorhaben wegen ungünstig verteilter Materialien gegenseitig blockieren.
- Reißen Sie kleine Wohnhäuser nach und nach ab und ersetzen Sie diese durch große Wohnhäuser. Im Rohstoffverbrauch und Unterhalt sind sie wesentlich besser.
- In einer großen Stadt brauchen Sie mindestens 15 Träger. Sind es weniger, stockt der Transport.

3. Die Erforschung und Anwendung neuer Technologien sind die Schlüssel für den Erfolg Ihres Staates. Die wichtigsten Meilensteine sind folgende:

- Schrift und Gesetz
- Voraussetzung für Polizei
- Bibliothek
- Beschleunigt alle weiteren Forschungen
- Botschaft

- Stellt diplomatische Beziehungen zu Ihren Nachbarn her
- Marktplatz
- Ermöglicht den Handel mit eigenen und fremden Städten
- Großes Wohngebäude
- Erlaubt höhere Bevölkerungszahlen bei geringeren Kosten
- Kaserne
- Voraussetzung für die Ausbildung militärischer Einheiten
- Metallurgie
- Öffnet die Tür zur Metallgewinnung und -verarbeitung
- Tierfarm
- Gewährt Ihnen Zugriff auf die stärksten militärischen Einheiten

Train Simulator

1. Vorsicht vor Entgleisungen: Auch wenn Sie sich sklavisch an das jeweilige Tempolimit halten, können Sie in engen Kurven trotzdem von der Strecke abkommen. Erkunden Sie die Strecken und finden Sie heraus, wie schnell Sie an kritischen Stellen maximal fahren können.

2. Aktivieren Sie in den beiden Dampfloks zunächst den automatischen Kohleschaufler. Erst wenn Sie die zahlreichen Bedienelemente der Dampfrösser aus dem Effeff beherrschen, sollten Sie sich selber dem Feuer unterm Kessel widmen.

3. Denken Sie daran, dass Sie nur einen begrenzten Sand-Vorrat an Bord haben. Sobald Ihre Räder wieder greifen, sollten Sie den Sandschütter mit der Taste „X" deaktivieren.

4. Bringen Sie Passagierzüge an Bahnsteigen unbedingt so zum Stillstand, dass die Anzeige „Entfernung zum nächsten Stopp" auf 0.00 Meilen steht. Auf diese Weise reduzieren Sie Ihre Standzeit im Bahnhof aufs absolute Minimum.

5. Fahren Sie vorausschauend! Um Notbremsungen und Tempolimit-Überschreitungen zu vermeiden, sollten Sie stets die beiden nächsten Signale im Auge behalten und Ihre Geschwindigkeit – falls nötig – frühzeitig reduzieren. Auf diese Weise vermeiden Sie auch unnötig hohe Belastungen Ihrer Passagiere oder des Frachtguts.

Siege of Avalon

Kisten

Wenn Sie ein Kapitel beendet haben und das nächste beginnen, sollten Sie auch Kisten öffnen, die Sie bereits im vorigen Kapitel geplündert haben. Oft sind diese wieder gefüllt.

Gute Ausrüstung kurz nach Spielstart

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie das Offizierspatent von Corvus, das Sie im Waffenraum der Außenburg (Obergeschoss) abgeben sollen. Weil Sie dafür aber nur einen lausigen Dolch bekommen, können Sie das Patent genauso gut beim Händler Gall im Außenhof verkaufen. Er bietet dafür 964 Kronen. Bei Holt im Südtor können Sie nun alles kaufen, was das Herz begehrt beziehungsweise was Sie benötigen, um die Sha'ahoul aus dem Weg zu räumen.

Arcanum

1. Bilden Sie Ihren Charakter auf ein klares Ziel aus: Magier bleibt Magier, Krieger bleibt Krieger. Mit Mischcharakteren hätten Sie es schwerer.

2. Kämpfen Sie zu Beginn im Action-Modus: Sie können vor den Gegnern wegrennen, bis diese Ihre Begleiter attackieren, und ihnen dann in den Rücken fallen.

3. Tun Sie nichts unüberlegt: Verbrechen haben immer eine Auswirkung auf Ihre Reputation und können Freundschaften kosten.

4. Nehmen Sie regelmäßig Nebenaufträge an. Die bringen Sie zwar nicht in der Hauptstory voran, dafür bekommen Sie dringend nötige Erfahrungspunkte.

5. Nehmen Sie auch scheinbar wertlose Gegenstände stets mit – alles in **Arcanum** lässt sich entweder verkaufen, zu Tränken brauen oder zu nützlichen Geräten verschrauben.

Roland Garros 2001

Ein Break bei **Roland Garros 2001** ist gar nicht so schwer. Das Wichtigste dabei ist, dass Sie den Schlag bereits ausführen, bevor der Ball Ihren Schläger berührt. Sie müssen also vor dem eigentlichen Schlag die UMSCHALT- beziehungsweise STRG-Taste bereits wieder losgelassen haben. Dadurch stürmt der Gegner beim Return nicht nach vorne. Nutzen Sie danach die gesamte Spielfeldbreite und schicken Sie Ihren Gegner abwechselnd von links nach rechts. Rücken Sie nach und nach zum Netz vor und spielen Sie die Volleys dann möglichst „inside & out". Variieren Sie bei den Volleys in der Länge. Oft ist Ihnen der Punkt sicher, wenn Sie nach einem kürzeren Volley einen längeren Volley spielen. Sie können auch mit Ihren Schlägen etwas kürzer werden, so dass der Gegner keinen Volley spielen kann, aber ans Netz vorrücken muss. Häufig gelingt Ihnen dabei auch ein Netzroller. Umspielen Sie ihn dann mit einem langen Passierball in die andere Ecke.

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Dialoge

Öffnen Sie die Datei „baldur.ini" mit einem Texteditor (zum Beispiel Notepad) und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein:

```
Force Dialog Pause=1
```

Damit erzwingen Sie eine Pause bei allen Dialogen und verhindern, dass jemand Sie während eines Gesprächs angreift oder in Ihre Unterhaltung „hineinläuft" und eine zweite beginnt. Sie können dann alle Dialoge der Reihe nach in Ruhe lesen, ohne dass etwas anderes geschieht. (Beispiel: Nalias Tante)

Gegenstände

Drücken Sie die TAB-Taste, um Türen, Kisten und herumliegende Gegenstände leichter zu finden (auch in **Schatten von Amn**).

In Ihrem Einsprengsel (ab Kapitel 8) befinden sich mehrere Kisten; Sie sollten wichtige Gegenstände nur dort lagern, weil Sie an manche Orte nicht mehr zurückkehren können, sobald Sie die dortigen Aufgaben erledigt haben. Manche Händler verlassen die Gegend, in der Sie sie getroffen haben, nach kurzer Zeit, aber das wird meistens im Gespräch erwähnt.

Nehmen Sie immer Taschen und Behälter mit; Sie sollten mindestens einen Nimmervollen Beutel dabeihaben, zum Beispiel den aus dem Verlies unter dem Heim.

Die Rache der Entfernten

Denken Sie an die Mühen von Durlags Turm und machen Sie sich diese Cheats zunutze.

Öffnen Sie die Datei „baldur.ini" und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein:

```
Memory Access=100
Memory Level=1
Cheats=1
```

Jetzt können Sie mit STRG + Leertaste die Konsole aufrufen und den gewünschten Cheat eingeben.

CLUAConsole:CreateItem(„plat06");	Ankheg-Plattenpanzer
CLUAConsole:CreateItem(„plat09");	Feldharnisch +2
CLUAConsole:CreateItem(„leat07");	Beschlagenes Lederwams +2
CLUAConsole:CreateItem(„leat08");	Schattenlederrüstung +3
CLUAConsole:CreateItem(„chan07");	Kettenhemd +3
CLUAConsole:CreateItem(„clck15");	Robe der guten Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„clck16");	Robe der neutralen Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„clck17");	Robe der bösen Erzmagier
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h72");	Bastardschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h73");	Langschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h74");	Kurzschwert +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h75");	Katana +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw1h76");	Krummsäbel +3
CLUAConsole:CreateItem(„sw2h20");	Zweihänder +3
CLUAConsole:CreateItem(„ax1h17");	Streitaxt +3
CLUAConsole:CreateItem(„dagg24");	Dolch +3
CLUAConsole:CreateItem(„halb12");	Hellebarde +3
CLUAConsole:CreateItem(„sper06");	Speer +3
CLUAConsole:CreateItem(„staf24");	Kampfstab +3
CLUAConsole:CreateItem(„hamm12");	Kriegshammer +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun31");	Keule +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun32");	Flegel +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun33");	Streitkolben +3
CLUAConsole:CreateItem(„blun34");	Morgenstern +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow24");	Kompositbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow25");	Langbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bow26");	Kurzbogen +3
CLUAConsole:CreateItem(„xbow17");	Schwere Armbrust +3
CLUAConsole:CreateItem(„xbow18");	Leichte Armbrust +3
CLUAConsole:CreateItem(„slng10");	Schleuder +3
CLUAConsole:CreateItem(„arow15",40);	40 Pfeile +3
CLUAConsole:CreateItem(„bolt09",40);	40 Bolzen +3
CLUAConsole:CreateItem(„bull05",40);	40 Schleuderkugeln +3

Mit dieser Liste kann sich jeder Spieler für seinen Beruf eine gute Ausrüstung zulegen.

play the games vol. 4

Grand Prix 3

1. Wenn nach dem Start eine Rechtskurve folgt, halten Sie sich links. Ihre Gegner fahren auf der Ideallinie – somit ist der rechte Streckenteil frei. Bremsen Sie möglichst hart und spät in die Kurve hinein. So können Sie an ihnen vorbeiziehen und meist fünf Plätze gutmachen. Dasselbe funktioniert natürlich auch bei einer Linkskurve, nur müssen Sie sich dabei natürlich links halten.

2. Schubsen Sie in der Kurve Ihren Vordermann ein wenig an (es ist völlig egal, ob es sich um eine schnelle oder eine langsame Kurve handelt). Ihr Gegner wird dadurch etwas zu schnell und katapultiert sich selbst ins Kiesbett. Dort kommt er meist nicht wieder heraus – und schon haben Sie einen Konkurrenten weniger! Auf eines müssen Sie jedoch Acht geben: Sie dürfen Ihren Vordermann nicht zu schnell anfahren, denn sonst beschädigen Sie den Frontspoiler und müssen in die Box.

3. Pole-Position ohne Qualifikation? Kein Problem! Dieser Trick klappt in einer Meisterschaftssaison und in einem Rennen ohne Wertung. Sobald Sie in dem Menü sind, wo Sie die Qualifikation wählen können, klicken Sie auf „Veranstaltung verlassen", danach auf „Sichern" und dann „OK". Jetzt sind Sie wieder im Hauptmenü. Wenn Sie nun das gespeicherte Spiel laden, stehen Sie auf der Pole-Position.

play the games vol. 4

Streetwars:
Constructor Underworld

1. Bauen Sie Fabriken immer auf separaten Grundstücken und errichten Sie dort keine Wohnhäuser. Zum einen sparen Sie sich so die schalldichten Fenster, um die Mieter in der Nachbarschaft ruhig zu halten. Zum anderen können Ihre Arbeiter schnell von einer Fabrik zur anderen wechseln und Bauaufträge werden schneller erfüllt.

2. Überlegen Sie sich schon vor dem Kauf eines Grundstücks, was Sie auf dem Gelände errichten wollen. Einfache Wohnhäuser brauchen weniger Platz als Häuser für Level-5-Bürger.

3. Bauen Sie Ihr Krankenhaus nicht in die Mitte Ihrer Siedlung, sondern eher in die Richtung eines Gegners. So können Ihre Gangster schnell wieder verarztet werden. Bei größeren Karten lohnt es sich auch, in die Nähe jeder gegnerischen Siedlung ein Krankenhaus zu bauen.

Cheats

Geben Sie folgende Cheats am Spielanfang, bei der Farbauswahl, ein und bestätigen Sie mit ENTER, woraufhin Sie eine akustische Bestätigung hören sollten. Die Wirkung der Cheats machen Sie sich während des Spiels mit C zunutze.



GEWUSST WIE
Mit einem kleinen Trick müssen Sie das Qualifikationsrennen nicht mehr fahren, um auf der Pole-Position zu stehen.



BESCHWICHTIGT Ein wenig Vorausplanung kann einem in Streetwars viele Mieterbeschwerden ersparen.

Cheat	Wirkung
WORKER928	Sie können unbegrenzt Arbeiter einkaufen.
PICKUP036	Sie können die Häuser der Mitspieler einnehmen.
WEAPONS563	Sie können alle Waffen bauen.
TENANTS872	Freie Mieterwahl
LOANS458	Sie können sich eine beliebige Summe von der Bank leihen.
ESTATES216	Sie können alle Grundstücke kaufen.
HOUSES462	Sie können alle Häuser bauen.
BUILD830	Gekaufte Häuser erscheinen sofort.
GADGETS215	Alle Geräte
UPGRADE934	Sofortige Upgrades
MAPS029	Alle Karten



Bundesliga Stars
2001

1. Steigern Sie vor allem passive Attribute wie Schnelligkeit und – was besonders am Anfang sehr wichtig ist – die Ausdauer.

2. Wenn Ihr Spieler alleine vor dem Torwart steht, sollten Sie nicht direkt schießen, sondern den Keeper mit einem Trick verladen. Dann können Sie problemlos ins leere Tor einschieben.

3. Treten Sie Ecken vornehmlich auf den kurzen Pfosten und lassen Sie den Spieler dort einen Kopfball oder Volleyschuss ausführen. Das führt sehr oft zum Torerfolg.

4. Wechseln Sie häufig aus und setzen Sie möglichst alle Spieler ein, da Ihr Team sonst schon nach wenigen Spieltagen erschöpft ist und entsprechend schwächer spielt.

5. Sie erzielen am einfachsten Treffer, wenn Sie von den Flügeln flach nach innen passen. Bei einer 4-3-3-Aufstellung wartet in der Mitte ein Stürmer als Vollstrecker.

Tony Hawk's
Pro Skater 2

Die Cheats werden im Pause-Modus eingegeben. Halten Sie dabei die 7 auf dem Ziffernblock gedrückt.

Cheat	Eingabe
Unbegrenzt Specials	Leertaste, V, B, B, hoch, links, V, C
Turbo-Modus	Runter, C, V, rechts, hoch, B, runter, C, V, rechts, hoch, B
Alle Eigenschaften auf 10	Leertaste, V, B, C, V, hoch, runter
Blut ein/aus	Rechts, hoch, C, V
Fetter Spieler	4x Leertaste, links, 4x Leertaste, links, 4x Leertaste, links
Dünner Spieler	4x Leertaste, C, 4x Leertaste, C, 4x Leertaste, C



Rayman 2

Drücken Sie während des Spiels ESC, um in das Menü zu gelangen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
GIMMELIFE	Fünf Leben
GIMMELUMZ	Fünf Lums
GLOWFIST	Stärkere Schusskraft
GOTHERE	Freie Levelwahl



Sim City 3000

Drücken Sie STRG + ALT + UMSCHALT + C, um ein Eingabefenster zu öffnen, in das Sie einen der folgenden Cheats schreiben:

Cheat	Wirkung
i am weak	Bauen ohne Kosten
call cousin Vinnie	Geldspritze
power to the masses	Alle Stromversorgungsgebäude freischalten
water in the desert	Alle Wassergebäude freischalten
garbage in, garbage out	Alle Müllgebäude freischalten
pay tribute to your king	Alle Sondergebäude freischalten
i love red tape	Zeit auf das Jahr 1900 setzen
stop forcing advice	Hinweise ausschalten
salt on	Wasser wird zu Salzwasser
salt off	Wasser wird zu Süßwasser



Star Trek Voyager: Elite Force

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
SV_CHEATS 1	Cheat-Modus aktivieren
GOD	Unverwundbar
NOCLIP	Durch Wände laufen
NOTARGET	Gegner ignorieren den Spieler
GIVE xyz	Gegenstand xyz erhalten
MAP xyz	In Level xyz springen
CG_THIRDPERSON 1/0	Verfolger-Kamera
CG_DRAWFPS 1/0	Framerate anzeigen
G_GRAVITY x	Schwerkraft ändern (Standard: x = 800)
SCREENSHOT	Screenshot (TGA-Format)

Gegenstände für den GIVE-Befehl:

- HEALTH
- AMMO
- ARMOR
- ALL
- PHASER
- COMPRESSION RIFLE
- SCAVENGER IMOD
- TRICORDER

Levelnamen für den MAP-Befehl:

BORG1	BORG4
BORG2	BORG5
HOLODECK	BORG6
VOY1	VOY13
VOY2	VOY14
VOY3	VOY15
VOY4	DN1
VOY5	DN2
STASIS1	DN3
STASIS2	DN4
STASIS3	DN5
VOY6	TRAIN
VOY7	DN6
VOY8	DN8
SCAV1	VOY16
SCAV2	VOY17
SCAV3	FORGE1
SCAV3b	FORGE2
SCAV4	FORGE3
SCAV5	FORGE4
SCAVBOSS	FORGE5
VOY9	FORGEBOSS
BORG3	VOY20



Schluss mit niedlich.
:headlab
GameStar
Wiggles
PC Games Award
11/2001
GOLD
award
games.de
GOLD
Der ultimative Mix aus Aufbaustrategie und Adventure. Das wahre Leben: Abenteuer, Helden, wilde Biester und unzählige Rätsel, arbeiten, bauen, jemanden kennenlernen, was trinken und poppen. www.wiggles.de
wiggles
INFOGRAMES
SEK
PC
CD-ROM
Strategie
innonics

